
GUIDES
НАВИГАТОР
ИГРОВОГО МИРА
MIGHT
&
MAGIC
VIII
Day of the
Destroyer
MAJESTY
TOMB
RAIDER
The Lost
Artifact
BABYLON 5
4605238020019


Gateway to Plane of Air
Druid Circle
Murmurwoods
Temple of the Sun
Dragon Caves
Garrote Gorge
Alvar
Ogre Fortress
Ravenshore
Rust
Ironsand Desert
Gateway to Plane of Fire
Cyclops Larder
Necromancers' Guild
Twilight
Shadowspire
Ravage Roaming
Gateway to Plane of Water
Balthazar Lair
Regna Island
Harecksburg
Dagger Wound Islands
Blood Drop
Gateway to Plane of Earth
Land of Jadame

Колонка главного редактора

У любого главного редактора журнала есть две головные боли – суметь сдать номер точно в срок и написать свое "Слово от редактора".

Ну, с первой головной болью все понятно, а вот о второй многие и не подозревают.

Казалось бы, что тут сложного? Просто напиши немного умных мыслей – и все дела. К сожалению, о слове от редактора вспоминают в самый последний момент ("Да что там его писать? Вот с номером бы закончить..."). В результате никаких умных мыслей уже не остается, т.к. все они давно потрачены в ходе работы.

Выходов из создавшегося положения два. Первый состоит в том, чтобы написать непонятно о чем, и выдать сие за "поток сознания". Выглядит это примерно так:

"Вот и пришла весна. На деревьях распустились листья, сотрудники редакции "Навигатора Игрового Мира" подоставали из широких штанин сотовые телефоны модного дизайна, перед студентами замаячила черная тень сессии, а в головах остальной части человечества чаще обычного стали возникать всякие веселые мысли насчет извечной темы единства и противоречия полов. Даже наш главный редактор, мудрый BIB The Tall, оторвал-таки красные от постояннного недосыпания глаза от Ultima On-Line на экране монитора, втянул полной грудью воздух и изрек: "Жить – хорошо". После чего вернулся к проклятой Ультиме."

Однако этот подход банален. Гораздо интереснее другой – попытаться дать некое размышление на тему концепции журнала.

Почему мы сделали "GUIDES"? Во-первых, по пожеланию общественности. В доброй четверти писем, приходящих в редакцию содержится яростное требование "убрать эти никому не нужные прохождения". Правда, в другой четверти писем содержится не менее яростное требование "давать полные и обстоятельные прохождения, причем на части их не рубить". Кто же прав, кого слушать?

Те, кто считает прохождения ненужными, правы по-своему. Да, действительно, если перед тобой лежит детальный разбор игры, копаться в ней уже не очень-то интересно. Что толку победить крутого монстра в какой-нибудь RPG, если заранее знаешь, как наиболее выгодно для себя использовать все его сильные и слабые места?

Однако правы и те, кто считает прохождения нужными. Ведь всегда есть игра, пройти которую по каким-то причинам оказывается черезчур трудно. И если кто-то скажет, что может пройти абсолютно любую игру без проблем - бросьте в него камень по-больше.

Поэтому мы решили отделить прохождения от "Навигатора" и поместить их в отдельный журнал. Таким образом, теперь довольны будут все - и те, кто хочет видеть в "Навигаторе" больше статей, и те, кто хочет иметь под рукой большие и подробные прохождения любимых игр.

Ну вот, пускай и с горем пополам, но "Слово" свое я написал. Значит, номер закончен. С чем вас, а заодно и себя любимого, от всей души поздравляю.

Читайте "GUIDES" и пусть хоть одной проблемой в вашей жизни станет меньше.

Искренне Ваш,
Андрей Шаповалов

"Навигатор Игрового Мира" спецвыпуск

Главный редактор
Андрей Шаповалов

Заместитель главного редактора
Владимир Веселов

Над номером работали:
Андрей Шаповалов
Игорь Бойко
Владимир Веселов
Константин Подстрешный
Ирина Полунина
Екатерина Воронина

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Автор обложки
Александр Еремин

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P.
(***http://www.aha.ru***)
Internet Service Provider ILM
(***http://www.ilm.net***)

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ:
"Делай вывод", (095) 790-0883,
(095) 790-0884, (095) 724-4491
http://www.prepress.ru,
http://implosition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ГУП ИПК "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д. 7

Тираж 17.000 экз. Заказ 2442
Цена договорная.

В этом номере читайте:

Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.global100.com), выпуск 384 от 1 - 8 мая 2000 года

(c) 1993-2000 Millidian

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	60	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	Strategy
2	19	Planescape: Torment	Interplay	RPG
3	29	Age Of Empires 2: Age Of Kings	Ensemble/Microsoft	RTS
4	62	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	Strategy
5	11	The Sims Maxis/Electronic Arts	Strategy	
6	7	Might And Magic 8: Day Of The Destroyer	New World/3DO	RPG
7	69	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
8	21	Unreal Tournament	Epic/GT	3D Action
9	46	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	RPG
10	22	Pharaoh Impressions/Sierra	Strategy	
11	9	Nox Westwood/Electronic Arts	Action/RPG	
12	23	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	Strategy
13	47	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	Strategy
14	74	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	3D Action
15	12	Demise: Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	RPG
16	37	Civilization 2: Test Of Time	MicroProse	Strategy
17	20	Quake 3: Arena	Id/Activision	3D Action
18	107	Starcraft / Add-on	Blizzard	RTS
19	77	Fallout 2 Black Isle/Interplay	RPG	
20	4	Need For Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts	Racing
21	22	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	Quest
22	29	Homeworld	Relic/Sierra	RTS
23	4	The Fantasy Kingdom Sim - Majesty	Cyberlore/MicroProse	Strategy
24	36	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	3D Action/RPG
25	55	Civilization: Call to Power	Activision	Strategy
26	58	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	Strategy
27	13	Final Fantasy 8	Squaresoft	RPG
28	25	Fifa 2000 EA Sports	Sports	
29	34	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	RTS
30	3	Soldier Of Fortune	Raven/Activision	3D Action
31	32	NHL 2000 EA Sports	Sports	
32	104	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	RPG
33	76	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G.O.D.	Strategy
34	29	Freespace 2	Volition/Interplay	SpaceSim
35	81	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	Strategy
36	21	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	RPG
37	4	Thief 11: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
38	45	Need for Speed: High Stakes	Electronic Arts	Racing
39	42	Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog/GT	RTS
40	17	Championship Manager 99/00	Eidos	Sports
41	20	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	Action/Adventure
42	73	Heretic 2 Raven/Activision	3D Action	
43	87	Warlords 3: Darklords Rising	SSG/Red Orb	Strategy
44	64	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
45	57	EverQuest Verant/989 Studios/Sony	Online RPG	
46	95	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
47	134	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
48	7	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	RPG
49	24	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	Strategy
50	6	Space Empires 3	Malfador	Strategy
51	29	Rainbow Six: Rogue Spear / Urban Operations	Red Storm	Action/Strategy
52	143	X-Com 3: Apocalypse	Mythos/MicroProse	Strategy
53	1	F1 2000 EA Sports/Electronic Arts	Racing	
54	19	Rally Championship 2000 / Mobil 1 Rally	Magnetic Fields/EA	Racing
55	54	X-Wing Alliance	Totally Games/LucasArts	SpaceSim
56	29	Driver Reflections/GT	Racing	
57	36	Star Trek: Starfleet Command	Interplay	RTS
58	58	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	Strategy
59	11	Independence War Deluxe / 1-War Deluxe	Particle/Infogrames	Strategy
60	12	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	RTS
61	75	Carmageddon 2: Carpocalypse Now	Stainless/SCi/Interplay	Action
62	33	Nexus: The Kingdom Of The Winds	Nexon	Adventure
63	38	Darkstone Delphine/G.O.D.	RPG	
64	21	Indiana Jones And The Infernal Machine	LucasArts	Action/Adventure
65	56	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
66	3	Star Trek: Armada	Activision	Strategy
67	2	Messiah Shiny/Interplay	Action	
68	16	Battlezone 2	Pandemic/Activision	3D Action/RTS
69	23	Delta Force 2	NovaLogic	Simulation
70	12	1602 A.D. Sunflowers/GT	Strategy	
71	24	NBA Live 2000	EA Sports	Sports
72	72	Thief: The Dark Project	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
73	43	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
74	9	The Settlers 3: Quest Of The Amazons	Blue Byte	Strategy
75	6	Superbike 2000	EA Sports/Electronic Arts	Racing
76	2	Star Wars: Force Commander	Ronin/LucasArts	Strategy
77	46	MechWarrior 3 / Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	Action
78	23	Theme Park World / Sim Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
79	18	SWAT 3: Close Quarters Battle	Sierra	Quest
80	34	X: Beyond The Frontier	EgoSoft/THQ/Southpeak	Action/Strategy
81	46	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	3D Action
82	100	Unreal / Add-ons	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
83	18	Omikron: The Nomad Soul	Quantic Dream/Eidos	Quest
84	129	Ultima Online / The Second Age / Renaissance	Origin/EA	Online RPG
85	54	Championship Manager 3	Eidos	Sports
86	35	Discworld Noir	Perfect/GT	Quest
87	25	Revenant Cinematix/Eidos	Action/RPG	
88	77	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
89	9	You Don't Know Jack Offline	Jellyvision/Berkeley/Sierra	
90	21	Thief Gold Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure	
91	47	Star Trek: Birth of the Federation	MicroProse/Hasbro	Strategy
92	21	Wheel Of Time	Legend/GT	Action/RPG
93	21	Warcraft 2: Battle.net Edition	Blizzard	RTS
94	12	Rayman 2: The Great Escape	UbiSoft	
95	1	Sammy Sosa High Heat Baseball 2001	Team .366/3DO	Sports
96	9	Michelle Kwan Figure Skating	Gonzo/Electronic Arts	Sports
97	123	Quake 2 / Add-on	Id/Activision	3D Action
98	16	Flight Simulator 2000	Microsoft	Simulation
99	62	Falcon 4.0 MicroProse	Simulation	
100	76	Colin McRae Rally	Codemasters	Racing

BIB The Tall, Grandmaster of Light
Андрей ШАПОВАЛОВ, Grandmaster of Dark

Might and Magic VIII: Day of the Destroyer

На пыльных тропинках далеких планет

Давным-давно в некоторой галактике жили-были Древние. И достигли эти Древние могущества невиданного, о котором другие сообщества разумных существ могли только помечтать. Не существовало задачи, которую они не могли бы решить, и самые дерзкие фантазии блекли на фоне чудес, творимых ими мимоходом.

Но богоподобные возможности накладывали на Древних и определенные обязательства. Они видели свое предназначение в распространении зерен жизни в этой бескрайней черной бездне пространства среди сияющих звезд. Для этого они меняли природные условия на подходящих планетах, а если таких планет им долго не попадалось, они их просто делали.

Именно так был создан Xeen, плоский двусторонний мир, в котором семена жизни, оброненные Древними, дали обильные всходы. Кого только не было на Ксине! Люди и эльфы, драконы и гоблины, твари сухопутные и морские, коим не счесть числа – все они уживались на этом странном искусственном островке посреди холодного космоса.

Все было так хорошо, что не могло не поплохеть. Глобальным бедствием для Ксина стало прибытие киборга Sheltem, присматривавшего когда-то за порядком в другом мире. Но Sheltem восстал против воли создателей и решил самоутвердиться, для чего похитил космический корабль (о чем достаточно подробно рассказывалось в Might & Magic III) и, прилетев на Ксин, захватил местные бразды правления.

К счастью, другой киборг, Corak, при активном содействии шестерых обитателей Ксина (догадываетесь, кого?) сумел разрушить планы Шелтема, но и сам погиб в поединке со своим врагом. Зато оставленный Древними хранитель Ксина дракон Pharaoh сумел воспользоваться моментом для исполнения Пророчества – завершения превращения Ксина в нормальную шарообразную планету.

Свидетелями этих событий фанаты сериала Might & Magic стали при прохождении World of Xeen (которая образуется путем слияния Might & Magic IV: Clouds of Xeen и Might & Magic V: Darkside of Xeen).

С тех пор на Ксине прошли века. Вспыхнула подобно факелу война за передел власти, в ходе которой победу одержал Lord Ironfist (опять-таки при непосредственном участии игроков, ибо повествовала о той войне Heroes of Might & Magic). Наступивший, было, после войны мир оказался, как всегда, хрупок – после смерти старого короля два его отпрыска не поделили наследство и заварили очередную кашу, которая нам известна как Heroes of Might & Magic II: The Succession Wars.

Победу в конфликте одержал "добрый и справедливый" Роланд (интересно, где это видано, чтоб король был хорошим и справедливым? Да они все тираны!), придворный маг которого не замедлил превратить родного брата нового венценосца - Арчибальда в каменную статую, ту самую, что поставили пылиться в углу дворцовой библиотеки (да уж, доброта из нашего короля так и прет!).

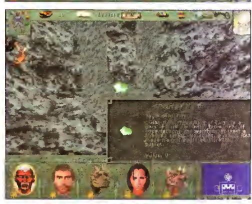
Сам же Роланд женился, как и подобает герою, на Catherine Gryphonheart - принцессе-блондинке с голубыми глазами. И расслабился.

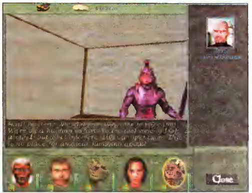
И зря. Ибо по прошествии небольшого промежутка времени из космоса выпал метеорит с приаттаченными злобными демонами, которые незамедлительно принялись поганить Роланду жизнь. Не долго думая, король собрал дружину и двинул в поход на войско демонов, но, так как нас с вами с ним не было, опростоволосился, был наголову разбит и пленен. А демоны продолжили разваливать королевство в свое демоническое удовольствие.

Поскольку королева Катерина была иностранкой (родилась она не в Энроте, а на другом континенте Ксина – Эратии) и не пользовалась поддержкой широких массах, спасением мира в очередной раз пришлось озаботиться народным героям, куды им всем без нас, геймеров. Четверка пострадавших от нашествия демонов людей под руководством величайших мудрецов





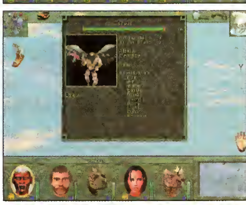














вселенной (нас, любимых), явив Энроту чудеса храбрости, находчивости и умения не только стрейфиться, но и вовремя смыться, предали всех плохих мечу, магии и публичной экзекуции на базарной площади с последующей конфискацией имущества в пользу фонда перелетных дятлов.

В ходе проведения вышеупомянутой экзекуции выяснилось, что на самом деле метеорит был космическим кораблем, а демоны – криганами (Kreegans), представителями инопланетной цивилизации, не поладившей в свое время с Древними. Криганы рассчитывали на легкую победу, благо на Ксине не было высокоразвитых технологий. Однако просчитались хвостатые – технология была, только ее тщательно скрывали (а не было ли все подстроено специально, чтобы заманить криганов? Кто его теперь скажет... Вооружившись для пущей верности бластерами, наша четверка добровольных борцов за либерацию всего трудового Ксина устроила, в конце концов, рейд на базу демонов, где и покрошила контингент в капусту. А заодно и местный реактор взорвала, чтобы никому боле вообще неповадно было. Взрыв был – термояд рядом не валялся, но Ксину все сошло как с гуся вода, ибо расколдованный по такому случаю Арчибальд в обмен на гарантированную свободу преподнес героям в дар свиток с особым защитным заклинанием. Да и не весело ему было смотреть, как криганы Ксин ничтожат. Ведь, ежели Ксин исчезнет, то где тогда будет Арчибальд свои темные планы наворачивать? Где он вообще будет-то? Конечно, вслух Арчи ничего такого не задекларировал, но мы-то и так все поняли.

В отсутствие Роланда героев наградил за спасение мира малолетний наследник Николай. А его мать, красотка Катерина, бросив единственное дитя на попечение престарелого советника, уплыла за море, в родную Эратию, где в это время начали твориться подозрительные вещи.

Как оказалось – вовремя. Папашу Катерины подло (иначе не бывает) отравили некроманты, после чего оживили и превратили в лича (Lich'ами, между нами говоря, принято звать магов, которые намеренно лишают себя жизни, дабы существовать как нежить вечно). Правда, тут накладочка вышла – новоявленный лич оказался злобным и мстительным (с чего бы это?), припомнил былое и думы, и убил повелителя чернокнижников, дабы самому возглавить движение некромантов. Короче, хотели как лучше, а получилось как в России.

Ну, Катерина, ясное дело, объявила джихад и начала собирать под свои знамена всех недовольных положением дел, а недовольных, как известно, хватает при любом раскладе. Поэтому армию она набрала, и началась очередная война, вошедшая в анналы истории как Heroes of Might & Magic III: The Restoration of Erathia.

Победила в ней Катерина, да это и понятно было-то с самого начала заварушки: как может проиграть войну блондинка, королева и, наконец, просто красивая девушка? В Эратии воцарился зыбкий мир. Зыбкий, потому как, покончив с некромантами, привыкшие к грабежу и мародерству людишки начали всячески задирать эльфов, пытаясь согнать их с земель предков.

Между тем в Эратию тайно прибыл Арчибальд. Произведя разведку, он быстренько просек фишку, кое-кого сжил со свету, кое-где подмазал – и стал новым главой некромантов. Ясный перец, для него это был только первый шаг на пути триумфального возвращения в Энрот.

Но... из космоса пожаловал очередной космический корабль. Правда, прибыли на нем не инопланетяне или киборги, а те самые герои, с которыми мы с вами выиграли Might & Magic III (если помните, игра как раз кончалась тем, что мы добывали космический корабль). Приводнившись близ побережья Avlee, восьмерка искателей приключений надела водолазные костюмы и выбралась на берег, где как раз в это время шла очередная разборка гоблинов с эльфами. Справедливости ради, надо заметить, что разборку по случаю выхода из море восьмерых более чем странно прикинутых существ тут же прекратили. Может это и к лучшему, потому как сами новоприбывшие в этот момент решили рассориться друг с другом. Одна часть группы пожелала построить локальные Звездные Врата, после чего продолжить поиск Древних и киборга Корака (который погиб в бою с Шелтером, о чем пришельцы, естественно, не знали), а другая – предложила плюнуть на все высокие цели и зажить на новом месте в свое удовольствие, а для того, чтобы это самое удовольствие никто не вздумал подпортить, - наделать супер-пупер бластеров и продемонстрировать их мощь окружающим. Яблоком раздора стал тот факт, что для реализации планов фракций требовались практически одни и те же ресурсы корабля. Разругавшись окончательно, обе группы разошлись в разные стороны искать себе союзников для наметившегося конфликта...

Тем временем перспектива надвигавшейся войны между симпатягой Катериной и надменным королем эльфом сильно обеспокоила некоего лорда Маркама (Lord Markham). Когда он понял, что подчиненная ему территория Harmondale вскоре окажется в центре боевых действий, то решил избавить-

ся от нее под благовидным предлогом. А чтобы все это не выглядело слишком подозрительно, Маркам объявил об открытом чемпионате Франции по... нет, не то... объявил о состязании, наградой в котором и становилась злополучная земля. А поскольку участвовать в нем прибыли претенденты со всего континента, хитрый лорд не сомневался, что всучить злополучный замок Harmondale, от которого после многочисленных штурмов за годы непрекращающихся пограничных конфликтов остались одни руины, не составит проблем...

Так думал недалекий лорд Маркам, веривший, что политиканы и в самом деле способны управлять Ксином. Как же сильно он ошибался!

Сначала четверка доблестных героев выиграла его глупое состязание. Однако боевой запал их был столь велик, а кошелки столь тощи, что жителям острова пришлось распрощаться с любимой достопримечательностью и источником привлечения туристов – красным драконом, который пал от простых стрел. И хотя нарезать круги по пещере, одновременно отстреливая мерзкого верзилу было не так-то просто, зато сколько хорошего было извлечено из трупа покойного!

Вполне естественно было ожидать, что, начав свою богоугодную деятельность столь знаменательным подвигом, герои просто ни могли не совершить еще более значительных деяний.

И ожидания с лихвой оправдались. Сперва один за другим пали несчастные гоблины, дерзнувшие отказаться от выплаты арендной платы за замок Harmondale, проживать в котором они посмели вопреки здравому смыслу. Далее по настоятельным просьбам общественности (и намекам на будущие блага) были спасены от верной смерти подданные короля дварфов.

Впрочем, дело того стоило, ибо, вопреки ожиданиям, король дварфов оказался порядочным челове... дварфом, прислал мастеров для ремонта замка, да и потом не оставил героев своей милостью.

К сожалению, не все коронованные особы оказались столь достойными людьми. Златокудрая кукла Катерина как была высокомерной стервой, так ею и осталась, – несмотря на неоднократно оказанную ей помощь, она даже не соблаговолила оказать героям достойный прием, ссылаясь якобы на нехватку времени в связи с загруженностью государственными делами.

Помимо сильных мира сего героям пришлось иметь дело и с гостями из космоса (теми самыми, что прилетели из Might&Magic III). Присоединившись по доброте душевной к той группе, которая сильно жаждала построить Звездные Врата, наш доблестный отряд в целях профилактики и гигиены разгромил остатки криганов, которые исхитрились частично выжить после Might&Magic VI.

Попутно был спасен непутевый муженек Катерины, "добрый" Роланд. Оказывается, криганы почему-то не убили его, а только держали в замшелых подземельях и пытали от случая к случаю, да и то не сильно, а так – формальности ради. Извлечь из освобождения Роланда какой-то практической пользы нашим героям, правда, не удалось, но такова уж геройская доля – спасать непутевых венценосцев.

Напоследок наши молодцы раздобыли "главную запчасть" с космического корабля, которой как раз не хватало для постройки Звездных Врат. И наступил благословенный мир.

Ну, конечно, то тут, то там вспыхивали локальные конфликты – кто-то что-то кому-то хотел доказать (Heroes of Migth&Magic III: Shadow of Death). Однако все это было в порядке вещей.

Но вот однажды в городе Ravenshore на континенте Jadame появился странный путник, который ни с того, ни с сего взял да и возвел на центральной площади при помощи магии огромный кристалл. И тут началось такое...

Короче, в четырех областях Jadame открылись врата, из которых стали появляться элементали, что само по себе ничего хорошего не сулило. Более того, появление врат сопровождалось локальными катаклизмами. Что же касается самого огромного кристалла в Ravenshore, то все попытки местного населения как-то его уничтожить к успеху не привели.

А тут еще активизировали свою деятельность пираты с острова Регна (Regna). Естественно, раз в стране бардак, надо быстренько под шумок ограбить народ и сделать ноги.

Начали грабить пираты на маленьком островке Dagger Wound Island, рядом с которым как раз и открылись одни из ворот в элементальную плоскость. Из-за происшедших в связи с этим стихийных бедствий обрушились мосты, соединявшие между собой разные острова.

И вот, как результат, на центральном острове застрял торговый караван, одним из сопровождающих которого выступает некий искатель приключений с нездоровым интересом к собиранию экспы и прокачиванию собственных скиллов – ВЫ, собственной персоной.

Итак, декорации расставлены, пора начинать...

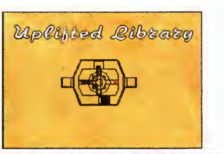




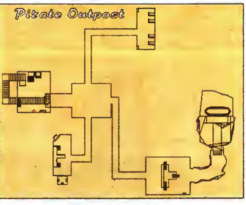


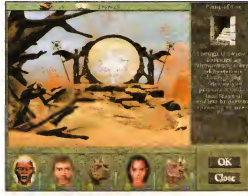












Dagger Wound Island

Сервис

Weapon Shop True Mettle (6785 7834) mace (500)
Armor Shop The Tannery (11386 4057), Leather, Shield (500)
Magic Shop Fearsome Fetishes, Zith (7290 12012), ID Item, Repair item (500)
Alchemist Herbal Elixirs, Shelvin (5528 9182), Alchemy (500)
Boats The Windling
Temple Mystic Medicine (9474 9466), Merchant (500)
Training Rites of Passage (12864 4825)
Tavern The Grog and Grub (2807 11212), Disarm Traps, Perception (500)
Bank The Some Place Safe (4398 13970)
Elemental Guild Cures and Curses (4306 11249), Fire, Air, Earth, Water (по 500)
Brekish Onefang в Clan Leader's Hall (9547 6413):

Quest: нужно отнести кристалл Frederick Talimere (починка порталов).

Dadeross в Clan Leader's Hall (9547 6413): этот минотавр потребуется для идентификации The Axe of Baltazar.

Quest: нужно доставить письмо Elgar Fellmoon из Ravenshore. В нем сообщается о сложившемся на островах положении.

The Adventurer's Inn (13637 9283), в самом начале игры здесь торчат: Devlin Arcanus и Elsbeth Lamentia.

Abandoned Temple (-12789 18734)

Население: Winged Serpent, Couatl, Young Couatl, разные Serpentman.

Сразу при входе в группу попросится Simon Templar. Не отказывайтесь от спутника, он не помешает. Как будете спускаться вниз, остановитесь в паре шагов от пола. Именно здесь удобно выбить первую волну змеек.

Следите за покрасневшими участками стен, за ними - двери. За одной из них - ящик, в котором находится квестовая книжка The Prophecy of the Snake.

В квадратной комнате с четырьмя сундуками - посмотрите на потолок (если путь не показан красным на полу - это зависит от Perception). Все четыре сундука можно открыть, попробуйте на них запрыгивать с разбега. Под комнатой - помещение со змеями, есть смысл их предварительно выбить. В коридоре можно "нащупать" дверь, за которой открывается ведущий вниз проход.

В следующей комнате - раздвижной пол, который приходит в движение после того, как вы щелкните на "выходной" двери. Нужно "погасить" все лампочки на стенах, пол "застынет", а дверь откроется.

Для начала пробирайтесь поскорее к выходу. Оказавшись снаружи - пройдите к телепортатору и вернитесь с его помощью в деревню - отнесите заказчику книжку Prophesy of the Snake.

В большом помещении щелкните на "повернутом" блоке в его центре. В стене образуется ниша, в которой находится искомый Idol of the Snake.

За системой из множества дверей откроется зал с водой и мостом посередине. В стенке - потайная дверь, за которой лежит квестовая книжка Prophesy of the Sun.

Pirate Outpost (4182 -17413)

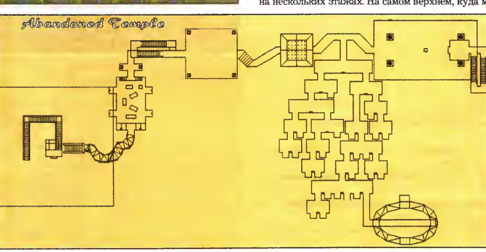
Появляется после образования альянса и получения "пиратских" квестов.

В верхнем помещении имеется 3 рычага. Если перевести их в нижнее положение, появится запертый на ключ ящик. Этажом ниже вы прикончите предводителя пиратов, у него и возьмете ключик от прохода в подземелье, а заодно - и от этого ящичка.

яЗачищаем пещерку, садимся в подлодку, смотрим ролик, зачищаем вторую пещерку и выходим на свет божий.

Uplifted Library(14843 -19661)

Население: Тритоны и валуны. Библиотека располагается в башне, на нескольких этажах. На самом верхнем, куда можно попасть с помощью вызываемой кнопкой плиты, находится ящик с квестовой книжкой Lost Book of Kehl. Помимо книжки в ящике находится артефакт, который, судя по всему, ориентирован на вашего главного персонажа. Для темного эльфа мы получили супер longsword Havok.





Портал к Plane of Earth(19751 -14549)

Soil (3588 3566).

Loamwalker (4102 3980).

Griven (779 4414), GM Earth Magic.

sНаселение

Ush the Many Tailed (14508 2686), GM Regeneration.

Hiss (13424 1973):

Quest: требует принести ему Idol of the Snake.

Rohtnax (15336 4647).

Quest: нужно найти на одном иыз островов его брата - Isthric the Tongue, который пошел проверить плантации фруктов, да так и не вернулся. Для этого потребуется починить порталы.

Parcella Tisk (12326 6964):

Quest: необходимо принести из покинутого храма Abandoned Temple свиток с пророчеством Prophesy of the Snake.

Thadin (12333 12270), Expert Leather.

Ich (-11658 -2732) GM Alchemy.

Chevon Wist (-11658 -2732) Expert Disarm Trap.

Languid (-12332 -3624):

Quest: для борьбы с желтой лихорадкой нужно доставить ему антидот - Annointed Herb Potion.

Eithian (-12332 -3624) Master Identify Item.

Thistle (-11133 -3214), Potion of Pure Speed (нужно принести ингредиенты, алхимик закончит исследования и наградит вас, получите Potion).

Shivan Keeneye (-11133 -3214), Expert Bow.

Zevah Poised (-19327 7647), Expert Body Magic, лечим Yellow Fever.

Isthric the Tongue (-18921 7257).

Fisher Thomb (-18921 7257), Expert Merchant, лечим Yellow Fever.

Bone (-18250 7348), Expert Plate, лечим Yellow Fever.

Lasatin (-7526 18849) Master Armsmaster, лечим Yellow Fever.

Dirthic (-7962 18298), лечим Yellow Fever.

Menasaur (-7962 18298) Expert Body Building.

Husk (-7291 18250), лечим Yellow Fever.

Fredrick Talimere (15378 2887), после получения Power Stone появляется опция о присоединении этого клерика к группе.

Reshie (12204 10795) Expert Air Magic.

Long-Tail (10846 12865) - продает Tobersk Fruit (200), покупает Tobersk Brandy (500+).

Yarrow (10846 12865) GM Spear.

Aislen (8189 11899):

Квест: необходимо избавить местных жителей от желтой лихорадки. Обычно лекарство доставляли с "большой земли", но сейчас это невозможно - мосты разрушены, никто не может добраться к пристани. Необходимо принести в шесть хижин на дальних островах свитки с заклинанием Cure Desease. Для этого потребуется настроить телепортаторы. Получаем 3 свитка. Остальные три нужно раздобыть самостоятельно.

Ostrin Grivic, Expert Earth (2793 13907).

Разное

Сундуки с недостающими свитками Cure Disease (-19639 4813).

Game of Speed (-11001 16992).

Pedestal Fire Resistance (-14700 17168).

Обелиск (20751 -20337).

Ravenshore

Сервис

Guild of Bounty Hunters (18402 -15654).

Weapon Shop Keen Edge (13632 -7495).

Armor Shop The Polished Shield (17840 -11098), Leather, Chain (500).

Magic Shop Needful Things (12547 -7302).

Magic Shop Caori's Curios (11923 -7432).

Alchemist Apothecary (18326 7199), ID Monster (500).

Stables Guild Caravans (17112 -12483)

Boats The Dauntless

Boats Wind

Храм Sanctum (19776 -19129).

Training Gymnasium (16809 -6110).

Tavern Kessel's Kantina (16771 -7788).

Tavern The Dancing Ogre (2161 -4691).

Bank Steele's Vault (17002 -10903)

Elemental Guild Vexation's Hexes (13631 -6018).

Self Guild (18859 -11236), Meditation, заклинания магий: Body, Mind, Spirit.

The Adventurer's Inn (15463 -14682).

Merchant House of Alvar (11402 -11016). Заходите, поройтесь на полках. Самое важное - найдите страницу с разгадками головоломок.

Второй вход (13006 -12148) - Elgar Fellmoon, которому нужно передать письмецо от караванмастера Dadeross'a.

Quest: отнести очередное письмо предводителю контрабандистов Arion Hunter, его логово находится к западу, на побережье. Отчитаться здесь же.

Quest: нужно сообщить Bastian Loudrin (в Avlar) о кристалле, озере лавы в пустыне











in hoc signo vincis











и т.п.

Quest: пираты заблокировали представителей династии Ironfist. Нужно обеспечить Айронфистам беспрепятственный проезд в Ravenshore, для чего потопить флот пиратов и уничтожить пиратские укрепления на атолле возле Dagger Wound Island.

В этом здании организован склад (проход - за двумя потайными дверьми). В сундуках можно хранить все те вещи, которые группе не нужны в данный момент.

Здесь же соберутся представители рас, с которыми вы заключите альянс.

Quest: помочь Xantor'у в его возне с красным кристаллом.

Представители альянса

Oscar Tyre:

Quest: нужно отобрать у пиратов Mace of the Sun.

Xanthor (13306 -9396), появляется в здании после затопления пиратского флота. Оказывается, кристалл - не что иное, как портал в Plane Between Planes, где Destroyer держит свою базу. Чтобы попасть в портал, нужен ключ, который Xanthor в состоянии склепать. Вот только исходные материалы придется доставать опять-таки вам.

Quest: принести с каждой элементальной плоскости по драгоценному камню. Все они называются "Elemental Heart".

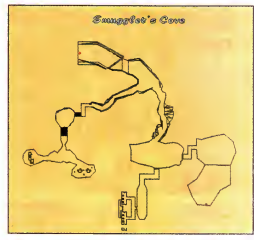
Wilburt (4058 1332), информация по Annoited Herb Potion.
Samuel Jack (4756 2377).
Karlin Iver (15003 -7598).
Ulbrecht Pederton (6182 2173), Expert Water Magic.
Puddle Thain (8285 2936), Expert Staff.
Tobren Forgewright (9430 2796), Expert Chain.
Elsie Apple (10557 2889).
Treblid (11246 2903), покупает Tobersk Fruit (300+), продает Tobersk Pulp.
Holden (11274 1940).
Aznog Black (10168 1498).
Aerie Luodrin (7006 -7307), Expert Sword.
Jilian Applebee (9025 1510).
Archibald Downsglow (6035 152), Expert Light Magic.
Arius (8475 -6533), кандидат на присоединение к группе.
Gismo Bertram (8475 -6533).
Pounmdlin Deerhunter (10667 -5015).
Matric Townsaver (13800 -5017), Expert Spear.
Lisha Soulbrow (13800 -5017), Expert Mace.
Jobber (15249 -4969), Master Dagger.
Maylander (16960 -3356), кандидат в группу.
Tonk Blueswan (17285 172):
Quest: победить в Arcomage в 11 тавернах:

1 Tavern Kessel's Kantina (Ravenshore)
2 Tavern The Dancing Ogre (Ravenshore)
3 The Grog & Grub (Dagger Islands)
4 Profit House (Alvar)
5 Miho's Roadhouse (Alvar)
6 Dragon's Blood Inn (Garrote Gorge)
7 Tavern Parched Throat (Ironsand)
8 Traveler's Rest (Murmurwoods)
9 Tavern Black Company (Shadowspire)
10 Bull's Eye (Ravage Roaming)
11 Pirate's Rest (Regna)

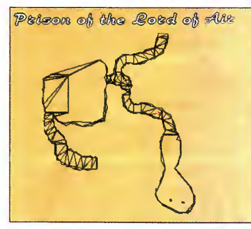
Raven Quicktongue (18646 638), GM Merchant.
Tomas Laraselle (17748 3215).
Ethan Hillsman (17762 -4857).
Lanshee Caverhill (19508 -7097), Master Dark Elf.
Reaver (16848 -9564), покупает Naga Hides по 500 монет.
Temper Hall (20824 -9766), Expert Fire Magic.
Alton Putnam (21100 -12456), Expert Meditation.
Payge Karrand (20445 -13320).
Lathius (20078 -14831):
Quest: просит доставить ему легендарный щит Eclipse.
Guild of Bounty Hunters (18378 -15652).
Botham (19189 -14898), Master Plate.
Neblick (17867 -14761), продает Forged Credit Vouchers по 6500, покупает Silver Dust of the Sea.
Blacken Stonecleaver (15950 -11799), GM ID Monster.
Brigham Kinney (8397 -8361).
Karanya Memoria (9263 -11449), кандидат в группу.
House of Hawthorne (14139 -13289), Expert Spirit Magic.

Evandar Lotts (3706 -1481), Expert Repair Item.
Nosewort (4643 355), Master Bow.
Maddigan the Tracker (2622 -3759), покупает волчьи шкуры (250).
Quest: очистить местность от Dire Wolf'ов.
Jasp Hunter (944 -3850), Master Axe.
Dervish Chevron (301 -2458), этот господин вручит вам средство для того, чтобы вылечить Blazen Stormlance.
Dotes (2498 -1168).
Thorne Understone (19585 -8717), кандидат в группу.

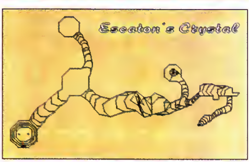
Разное
Обелиск (16635 21731).
Колодец (20215 -11349) - +25 Might (временно)
Проверка на Endurance (8516 -7503).
Oracle (12256 21082).
Пьедестал Earth Resistance (9277 14664).



Подземелье Smuggler's Cove (-22316 -11003)
Население: пираты, крысы, крысочеловеки.
В одном из ящиков - квестовая выпивка Annoited Herb Potion.
Пошантажируйте Arion Hunter, он пообещает разрешить использовать свои корабли.
Quest: доставить Dread Pirate Stanley (в таверну Pirate's Rest на острове Islands of Regna) фальшивое донесение.
Quest: освободить дочку



Подземелье Inside the Crystal
Кристаллические монстры, драконы в т.ч.
Зачистка сложности не представит, после огненного плана - пара пустяков. Как подойдете к "светомузыке", поиграйте с тремя нижними штырями. Как уясните закономерность - зажгите средний штырь и жмите на нижнюю кнопку. Как начнут загораться штыри второго ряда - щелкайте на соответствующих штырях из первого. Приглушите телевизор! Негромкий, но характерный звук сообщит об окончании издевательства. За вашей спиной подсветились два столбика. Проходите между ними. Вы оказались на плане Plane Between Planes.

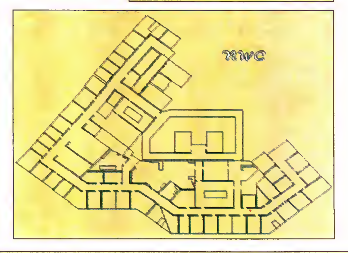


New World Computing (10274-953).
Сами понимаете, чем еще мог оказаться агромадный воткнутый в землю меч. Аскетическое, надо сказать, подземелье. Как и в предыдущей части игры. А ведь в шестой не поленились, заполнили его фишками и приколами...

Escaton's Palace (1472 -1638)
Лабиринт с множеством рычагов и кнопок, которые помечены на схеме. Нажимайте все подряд. Каждый из них позволяет открыть или открывает очередные двери. Следите за стенами, в нескольких местах имеются потайные участки. В центре лабиринта находится дверь, за которой сидит сам Escaton.
Его задача - уничтожение мира, т.к. он уничтожает все миры, зараженные криганами. Правда, этот мир уже избавился от напасти, но и Escaton вошел во вкус... Впрочем, ответьте на три его загадки и он пойдет вам навстречу. Ответ на первую - PRISON, вторую - INSIDE, третью - EGG.
Получите связку с ключами.
Здесь больше делать нечего. Пора освобождать лордов-предводителей планов, чтобы они навели у себя порядок. Все они сидят в темницах (числом 4), установленным по углам карты.



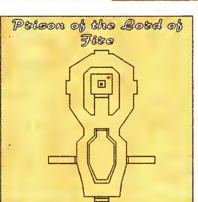
Prison of the Earth Lord
Элементали воздуха.
Вот вам и яйцо из загадки Деструера. Любителям платформенных аркад посвящается. Прыгаем вверх (save/load recommended!), пока не добираемся до лифта, который поднимет группу к темнице земляного владыки.

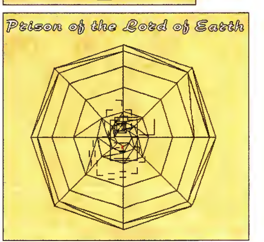


Prison of the Water Lord
Элементали огня и монстры, которые водятся на этом плане. Основная задача - бегом (по лаве) попасть на следующий островок, там остановиться, перебить монстров и восстановить силы. Повторить.

Prison of the Fire Lord
Водянистые и кристаллические монстры. После зачистки нажимайте на большущую кнопку и освобождайте лорда.

In hoc signo vincis





Prison of the Air Lord

Опять кристаллические товарищи с земляными вперемешку. Простое по конфигурации подземелье.

После освобождения последнего лорда отправляемся к Xantor. На выходе из кристалла нам покажут победный ролик. Ура, победа! И мы, как всегда, на белом коне.

Подземелье Tomb of Lord Brinne (18259 12614)

Подземелье без монстров, в саркофаге берем флейту. На втором "этаже" - куча застывших, судя по всему, юзеров, которые каким-либо образом засветились в истории Might & Magic.

Подземелье Dire Wolves Den (-20367 16359)

В ящике - квестовая Bone of Doom (кость некроманта Zakharia).

Подземелье Chapel of Eep (-20035 12)

За потайной дверью в ящике – квестовый кусок сыра (Log of Eldenbrie).

Alvar

Сервис

Weapon Shop Polished Steel (9014 18168).
Armor Shop Armory (9163 15924).
Magic Shop Arcane Items (8023 17070).
Alchemist Prepared Potions (10163 17104).
Stables Guild Caravans (3941 13255).
Temple House of Healing (5124 17974)
Training Guild Training Hall (8422 15269).
Tavern Profit House (6507 13450).
Tavern Miho's Roadhouse (-6929 -21069).
Bank Guild House of Finance (6945 17865).
Self Guild Self Study (1009 17734).
Elemental Guild (-6258 10629).
Merchant Guildhouse (7547 20141). Bastian Loudrin - ему доставляем квестовое сообщение.
Quest: нужно привести свидетеля образования озера лавы в Ironside Desert.
Guild of Bounty Hunters (3355 21126).

Население

Ashandra Withersmythe (), Master Spear.
Lori Vespers (-4916 13924), Expert Dagger.
Solis (-5720 14376), GM Bow.
Halian Eversmyle (-3880 14784), Master Chain.
Quillain Moore (-3606 17234), Expert Shield.
Shane Krewlen (-1918 18453), Expert Mind Magic.
Patwin Darkenmoore (131 19388), Expert Dark Magic.
Fedvin Dervish (-3180 15391), Expert Dark Elf.
Ton Agraynel (-3043 17231), GM Dark Elf.
Kelli Lightfinger (-1412 17865), Master Disarm Trap.
Silk Nightwalker (-127 17777), Expert Perception.
Kyra Sparkman (872 19209), Expert ID Item.
Dorothy Sablewood (2306 20455), Master Earth Magic.
Solomon Steele (1687 20949), Master Fire Magic.
Tabitha Watershed (4396 21262), Expert Alchemy.
Asael Fromago (11106 21067):
Quest: просит доставить ему три образца сыра: Frelandeau, Eldenbrie, Dunduck. Принести нужно все три одновременно.
Relburn Jeebes (13170 20774), повышение до Dark Elf Patriarkh. Дама по имени Cauri Blackthorne отправилась в Murmurwood для общения с тамошними клериками. И исчезла. Только она способна устроить темным эльфам промоушен до патриарха.
Gretchin Nevermore (10756 20079), Master Meditation.
Sahil Ittalle (11008 18808).
Fenton Iverson (3905 16158), Master Merchant.
Rokhani Oscleton (3680 14856), кандидат в группу.
Jasp Thelbourne (2304 14586), кандидат в группу.
Myles Greydawn (2659 13674).
Adric Stellare (3030 12587), кандидат в группу.
Gibere (-7414 -20392), покупает Tobersk Pulp, продает Tobarsk Brandy.
Karn Bowes (-8804 -20126), делает из руды доспехи.
Kerin Breman (-9503 -20950), делает из руды предметы.
Rihansi (14260 10382), Potion of Pure Luck.
Turgon Bombah (14637 11206), изготовитель оружия из руды (Ore).
Keldon (15883 13169), платит по 500 монет за уши огров.

Quest: убрать Ogre Mage Zog (а заодно и всех прочих огров).
Veldon (15972 11652), платит 500 монет за Wasp Stingers.
Dekian Farswell (17184 12908).
Brand Featherwind (17498 14199).

Разное
Пьедестал Day of the Gods (4280 19756).
Test of Might (331 328).
Обелиск (8619 3743).

Wasp Nest (14349 -6954, 16296 -5092)
Население - всевозможные осы - рабочие, стражники, воины и т.п.
В гнездо два входа.

Ogre Raiding Fort (-20450 1451)
Население: всевозможные магические и просто огры, наемники.
На входе - целая толпа монстров. Есть два варианта - постепенный отстрел с периодическим выходом наружу для лечений или, что красивше, – быстрый прорыв на второй этаж. Там монстров немного, а основная часть за вами просто не успеет и соберется под лестницей. Тут их и перестреляете позже.
В загородке с ящиками, на стене - рычаг, который опускает "клетку" на первом этаже. Спускаемся в подземелье и внимательно выбиваем монстров - из них должно выпать 2 Prison Key (разных).

Загадка обелисков

В восьмой части игры, как и в предыдущих двух, имеются обелиски, на которых написаны фрагменты загадки. Коснувшись всех девяти обелисков, вы сможете прочитать надпись полностью, т.к. на этот раз она вообще не зашифрована.

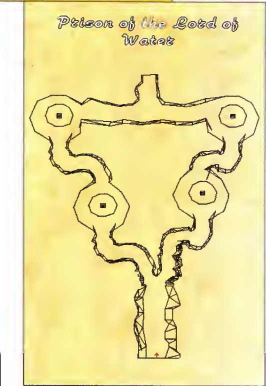
#1: theunicornkin	#2: gholdsold	#3: thornskey
#4: amonghiss	#5: ubjectsap	#6: pearswhil
#7: ethesunsh	#8: inesonmid	#9: summerday

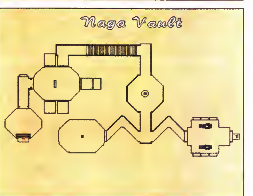
Итак, искомая фраза такова: "The unicorn king holds old thorns key among his subjects appears while the sun shines on midsummer day".
Итак, ключ Thorn'a – это тот ключ, который открывает подземелье Vault of Time в Ravenshore (об этом ключе вы можете прочитать в книге, которую найдете в библиотеке Ravenshore).
Король единорогов появляется в области Murmurwoods (единороги больше нигде не живут) возле колодца, рядом с котором на земле камнями выложен знак стрелы (верхний край карты, чуть ниже границы выгоревшего леса).
День летнего солнцестояния по криновскому календарю – 24 июля.
Таким образом, вам необходимо 24 июля прибыть в Murmurwoods, отыскать там колодец, отмеченный стрелой и стоять там с 11 до 12 часов дня. Король единорогов появится внезапно и сразу перейдет в атаку, так что настоятельно рекомендуется поднять весь отряд в воздух.
Победив короля единорогов, возьмите с его тела ключик и идите в Ravenshore. Освободите побольше места в рюкзаках и открывайте Vault of Time. Там лежит очень ценная руда, из которой получаются отличнейшие доспехи, а также имеются три артефакта.
Внимание! Открыть Vault of Time можно только один раз, т.к. потом ключик исчезает, а короля единорогов больше уже не появится.
И помните – встретить короля единорогов можно только после того, как вы коснулись всех обелисков. До тех пор, пока вы это не сделали, можете не дергаться – в Murmurwoods вас будут ждать только обычные единороги.

За одной из запертых дверей - подлежащая освобождению Irabelle Hunter.
Игра не считает, что вы выбили огров, до тех пор, пока остаются живыми огры на плато, выше форта. Забраться туда можно справа от форта, в непосредственной близости от последнего.
Не пропустите сундук (-20572 21206).
За выполнение квеста группа получит награду в 5000 монет.

Dark Dwarf Compound (-8597 7913)
Население - валуны (Boulders) и карлики (Dwarves).
В ящике (-7722 667) - Axe of Baltazar.

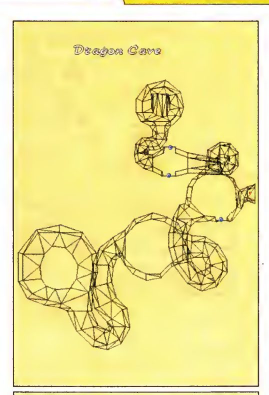
Garrote Gorge
Weapon Shop Lance's Spears (10943 -16984)





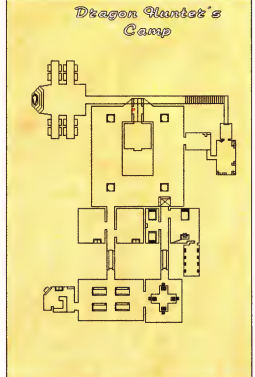






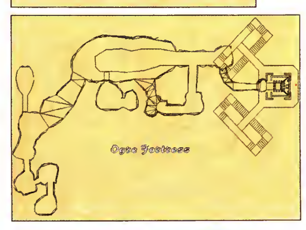
Armor Shop Plated Protection (11265 -15395)
Magic Shop Wards and Pendants (6939 -13740)
Stables Guild Caravans (11004 -13628)
Temple Sacred Steel (6600 -16748)
Training Godric's Gauntlet (6656 -10537)
Tavern Dragon's Blood Inn (7089 -14910)

Население
Leane Stormlance (8539 -8982)
Jaycin Cardron (8539 -8982), Master Sword.
Robert Morningstar (8714 -7379), Master Mace.
Isram Delver (8714 -7379), информация о драконах.
Foëstryke (9560 -7288), Expert Axe.
Zelim (9560 -7288):
Quest: сыщите для него Drum of Victory, без которого драконов никак не победить.
Sethine Ironfist (8251 -6384), GM Plate.
Chadric Benson (8251 -6384), информация по дракону на Regna.
Peryn Reaverston (11438 -6092), GM Shield.
Avalon (9360 -5582):
Quest: перебить всех окрестных драконов, включая тех, что в пещере окопались. Помимо награды, о подвиге будет доложено самому Sir Charles Quixote.
Tugor Arin (10953 -8911), Master Body Magic
Wanda Lightsworn (5211 -6187), GM Learning.
Kenneth Otterton (4420 -8547), Master Body Building.
Calandril (7333 -579)
Quest: нужно принести Dragonbane Flower для изготовления яда против драконов. Находится цветочек на берегу реки (1117 21254). Кстати, это не единственное место, где его можно найти.
Tessa Maker (6442 -2178), ID Monster Expert.
Norbert Slayer (9343 -163), Expert Armsmaster.
Bethold Kern (12127 -636), Master Spirit Magic.
Quick Jeni (13641 -1145), Master Repair Item.
Weldrick Falconeye (9968 -1767), информация о дрессированных драконах.
Nelix Uriel (13798 -2647), кандидат в группу.
Tempus (12255 -3880), кандидат в группу.



Драконья пещера (6379 12420).
Erthint, Master Dragon.
Balion Tearwing:
Quest: требуется принести Dragonbane Flower, из которого можно сделать противоядие.
Klain Scarwing, GM Dragon; Jerin Flame-eye
Quest: требуется перебить всех-всех охотников за драконами, которых только сможете найти под открытым небом.
Ishton, Expert Dragon.
Deftclaw Redreaver:
Quest: для получения статуса Great Wyrm нужно перебить охотников в лагере, что расположен неподалеку от города.

Naga Vault (-14220 2552).
Население - Nag'и и Serpentman'ы.
Сложностей не представляет - пара потайных стен; кнопку на пьедестале нажимайте после предварительного сохранения - по группе ударит огненный заряд. В появившемся ящике - квестовый Drum of Victory и кое-что в довесок из достаточно неплохих предметов.



Dragon Hunter Camp (8841 -15194)
Sir Charles Quixote: Ebonest - самое классное копье против драконов.
Quest: принести драконье яйцо, которое находится у огра Zog в его крепости.

Grand Temple of Eep (20785 12328)
Кнопка на боковой панели письменного стола открывает проход в подземелье, в котором находится ящик с искомым сыром.

Разное
Обелиск (-18928 20661).

Ironsand

Сервис
Stables Guild Caravans (-6285 4346).
Tavern Parched Throat (-6742 6119).

In hoc signo vincis

Население

Celia Stone (-11850 -4333), Master Staff, потребитель Fire Resistance Potion.

Bigfist Slowstepper (-11850 -4333).

Brother Hearthsworn (-14627 -5596), Master Mace, потребитель Fire Resistance Potion.

Talion (-12908 -1681), делает Potion of Pure Endurance.

Medwari Elmsmire (-12908 -1681), GM Leather, потребитель Fire Resistance Potion.

Mist (-8698 814), Master Water Magic, потребитель Fire Resistance Potion.

Hobert (-9922 1122), потребитель Fire Resistance Potion.

Heather Goblinreaver (-9922 1122), болтает о циклопах.

Benjamine Greenstorm (-9317 2624).

Mikel Smithson (-9317 2624), GM Body Building, потребитель Fire Resistance Potion.

Pole (-8715 3291):

Quest: принести 6 Potion of Fire Resistance в шесть самых южных домов деревни.

Julian Greensward (-8715 3291).

Kethric Tarent (-5540 2218), Expert Regeneration.

Volog Sandwind (-6114 7000):

Quest: нужно найти землю предков троллей и разобраться с проклятьем камня (Curse of Stone).

Hobb Sandwind (-6114 7000), промоушен для троллей.

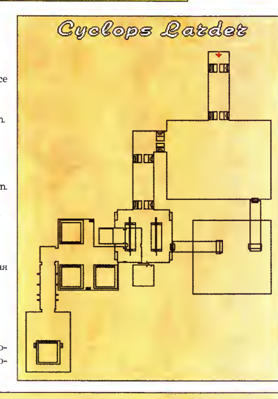
Schmecker (-6114 7000), покупает Royal Wasp Jelly по 1000 монет за банку.

Sethrc Thistlebone (-10277 -1076), кандидат в группу.

Overdune Snapfinger (-3573 2455), пригласите его в качестве свидетеля в Alvar.

Quest: необходимо упокоить урну с прахом VileBite в семейной усыпальнице. Чтобы до нее добраться, нужно "вести" правой рукой по стене. После этого его отец даст согласие на путешествие сына в Avlar.

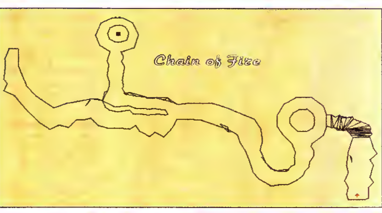
Farhill Snapfinger (-3573 2455),



Cyclops Larder (14053 -18328)

Население: циклопы, циклопы, циклопы...

Потайные двери и рычаг в небольшой комнатушке, управляющий, опять-таки дверью. В самом дальнем ящике (будьте осторожны - в коридоре идет стрельба чем-то вроде файрспайков) - квестовые Remains of Korbu.



Chain of Fire (-3627 18226)

Небольшая пещера, в которой имеется небольшое озерцо лавы, в центре его на мини-островке стоит ящик. Лучше открыть его издалека заклинанием Telekinesis. Содержимое вам понравится - золото и пара артефактов (кинжальчик некроманта Blade of Mercy и арбалет для темного эльфа Lightning Crossbow).

Gateway to the Plane of Fire (21096 20075).

Ember (17514 -6804).

Evenblaze (14272 12489).

Burn (-18324 6668), GM Fire Magic.

War Camp (9225 -11006).

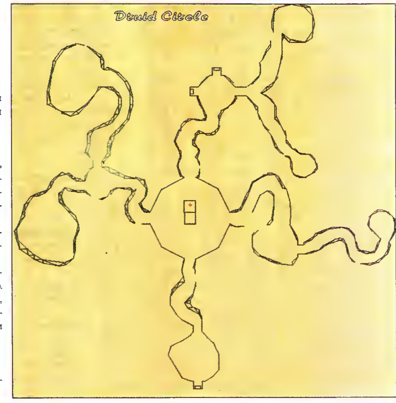
В предбаннике за каждым участком стены - потайная ниша с монстрами. Ниша напротив входной двери является телепортатором на "второй" этаж.

Castle of Fire (-13378 16326).

Всевозможные огненные элементали. Стараются брать не умением, но количеством. Лава под ногами обжигает. Пробирайтесь по извилистой дорожке до зала с колонной, прыгайте на нее. Колонна опустится, вместе с ней опустится другая колонна-лифт, расположенная у входа в башню.

После подъема на последней покажется коридор, в конце его - очередной лифт. Спускайтесь на нем, с одной стороны - проход, с другой - загородка с четырьмя ящиками.

Попав в зал с подвесными платформами, жмите на кнопку, спускайтесь вниз к "огнепаду" и проходите сквозь него. Тут то вас и встретит рота элементалов. Потом еще взвод, потом еще отделение. В общем, во время передышек обязательно лечитесь по полной программе. Сердечко уже совсем близко.



Ilsingor's cave (-17953 14229)

Драконы, дракошки и т.п. Имеет смысл поиграть в save-



load перед “оприходыванием” драконьих тел. Ящик с очень недурственным содержимым стоит в точке (2726 -2747). После зачистки подземелья присоединяем к группе второго дракона - Flamdring. Я предварительно выгнал рыцаря.

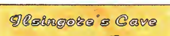
Разное

Обелиск (13191 9356).

Murmurwoods

Tavern Traveler's Rest (-5402 -14810).

Guild Guild of Light (1754 -9673).





Temple of the Sun (-9746 -10256)

Oscar Tyre (658 -760):

Quest: найти в гильдии некромантов Dyson Leland и помочь ему уничтожить Skeleton Transformer.

Abandoned Druid Circle (17471 10377).

Валуны, карлики, каменные монстрики.

В одном из ящиков (за потайной стенкой) - Druid Circlet of Power, судя по всему, бестолково-бесполезный артефакт, ориентированный на друидскую расу, которой в игре замечено не было.



Ancient Troll Home (-20322 473)

Простейшее подземелье, самое ценное здесь - пара квестовых выпивок Fire Resistance. Зачистив, отправляемся рассказать о победе троллям.

Lasiter Ravensight (-6 -13122), GM Spirit Magic.

Gilad Dreamwright (-1117 -14929), GM Mind Magic.

Critias Snowtree (-2226 -15283), GM Body Magic.

Stephen (-2226 -15283), после получения Prophecies of the Sun совершает промоушен клериков до Priest of the Sun.

Quest: получатель Prophecies of the Sun.

Dantillion (-3483 -14039), сообщает информацию о Cauri Blackthorne, которая отправилась исследовать местный стоунхендж в поисках пропавших пилигримов.

Lunius Dawnbringer (-3483 -14039), Master Light Magic.

Petra Mithrit (-5224 -12994), Expert Learning.

Castigeir (-5068 -9143), изготавливает Potion of Pure Personality.

Quthrin Tonk (-5068 -9143), GM Repair Item.

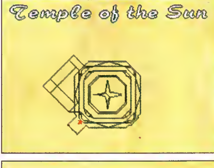
Matric Keenedge (-3138 -10432), Master ID Monster.

Mylander (), продает Heartwood of Jadarme (1000), покупает Dried Sunfish.

Kethry Treasurestone (-2132 -8360), Master Alchemy.

William Sampson (-1778 -9883), Master Regeneration.

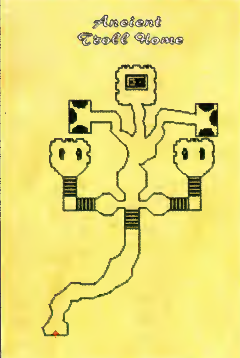
Verish (715 -8662), кандидат в группу.



Разное

Обелиск (-20789 18996).

Статуя Cauri Blackthorne (15927 15079), к северо-западу от стоунхенджа. Естественно, освобожденная от окаменелости Cauri по достоинству оценит оказанную ей услугу.



Портал к Plain of Air

Wingsail (-18987 -3238).

Cloud Nedlon (16409 13527), GM Air Magic.

Zephyr (-7009 -4653).

Vapour (-12714 -2517).

Castle of Air (-11770 -9408).

Shadowspire

Weapon Shop Blooded Daggers and Blades (-1406 -11538).

Armor Shop Supple Leather (-3537 -11289).

Magic Shop Mystical Mayhem (7154 -10231)

Alchemist Wolves' Bane (8243 -9641).

Stables Guild Caravans (536 -12632).

Boats Smoke

Temple Cathedral of Night (-6649 -18752).

Training Assassin's School (580 -11484).

Tavern Black Company (-9674 -12873).

Bank The Blood Bank (-3136 -12682).

Guild of Dark (1028 -14346).

Necromancers' Guild (15620 -11595)

На горе, на горочке стоит колоколенка, в смысле – гильдия некромантов. Перед тем как отправляться их уничтожать, освободите в группе место для Dyson Leland. Найти его в гильдии просто - поднимайтесь/спускайтесь по левой лестнице к лифту, заходите на его площадку и жмите кнопку.

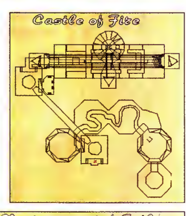
С противоположной стороны, симметрично, расположена тронная комната главного

некроманта Sandro.

Отрабатывая квест с заданием от клериков Солнца, проходим через центральную дверь-стену к еще одному лифту и спускаемся вниз. Пара извилистых коридоров выведет вас к большому, вырубленному в толще скалы залу. В нем и находится искомый прибор по штамповке скелетов - Skeleton Transformer.

Для того, чтобы его разрушить, нужно всего-то закрыть на засов входную дверь. Слева от нее - система рычагов, которые нужно передвинуть в верхнее положение. По одному, методом тыка. После этого жмите кнопку - и смотрите ролик. Boom!

Кстати, вам придется вернуться сюда повторно. То ли фишка, то ли баг. Квестовый щит Eclipse нарисуется в одном из ящиков, что стоят в спальнях левого крыла гильдии, только после того, как в гильдии пройдет респавн.



Vampyre Crypt (11626 4520)

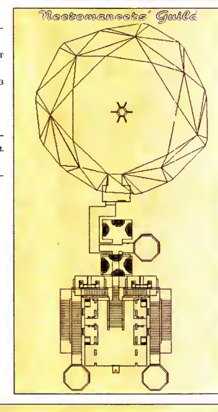
В первом же помещении, за одним из стеллажей на правой стене - тайник с ящиком. Из помещения, что слева от входа, спускаемся в подземелье, где в одном из ящиков берем Vial of the Grave Dirt.

Mad Necromancer's Lab (-13134 16468)

Через бассейн можно спрыгнуть этажом ниже. В одном из ящиков находится Ebonest - квестовое копье Чарльза Кихота. В соседнем - квестовый же Puzzle Box.

Из "предбанника" лаборатории можно на лифте подняться этажом выше, который подлежит зачистке от костяных драконов. За черной дверью - Blazen Stormlance, которому очень плохо:

Quest: вылечить его может только снадобье, которое вам вручит Dervish Chevron из Ravenshore.

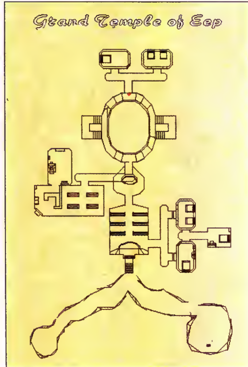


The Cave (21748 22053)

Верхний правый угол карты. Деремся с драконом Yaardrake, после чего выносим еще кучу драконов. В конце пещеры - дракон Brimstone, кандидат в группу. В (-2946 -1673) стоит ящик с добром.

Vetrinus Taleshire (-9943 -13974), выполняет промоушен некромантов до Lich (при наличии сосуда Lich Jar для каждого некроманта):

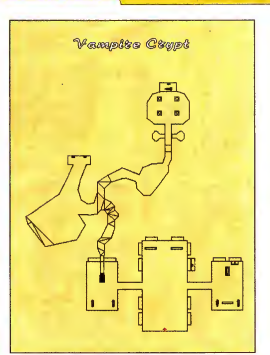
Quest: принести Lost Book of Khel.
Nightcrawler (-9291 -15418), GM Meditation.
Garett Mistspring (-8014 -13278), Master Learning.
Payge Arachnia (-8600 -14370), GM Vampire.
Douglas Dirthmoore (-8442 -16704), Master Vampire.
Lathaen (-7767 -17822), промоушен для некромантов:
Quest: принести саркофаг с останками Corbu.
Claderin Brightspear (-6616 -17739), делает оружие из руды.
Sheldon Nightwood (-5170 -17363), Master Shield.
Flynn Shador (-4822 -15922), Expert Vampire.
Gethric Mercutura (-5476 -13809), кандидат в группу.
Elzbeth Roggen (-4593 -12747), GM Identify Item.
Hallien (-3898 -14661):
Quest: принести Vial of the Grave Dirt (местонахождение - Vampire Crypt).
Nathaniel Roberts (-3933 -15709), кандидат в группу.
Infaustus (-3754 -16894), кандидат в группу.
Journey (-2294 -17265), продает Dust of Sea (5000), покупает Ground Wyvern Horn.
Whisper (-942 -16879), продает Pirate Amulets (1500), покупает Heartwood of Jadame.
Helga Steeleye (-102 -15865), Master Perception.
Benefice (-114 -14795):
Quest: требуется принести Puzzle Box.
Carla Umberpool (-794 -12873), Master Dark Magic.
Kelvin (2104 -11442), Potion of Pure Intellect.
Cardric Caverhill (4542 -11006), делает из руды доспехи.
Artorius Veritas (4858 -9546), кандидат в группу.
Tristen Stillwater (3099 -12336), Grand Master Staff.
Brother Crane (4511 -12376), делает из руды предметы (items).
Mortie Bith (5833 -10379).
Kindle Fellburn (5862 -11511).
Lara Gallowswell (7050 -9133).
Ashen Fiddlebone (-6438 -13230).
Hevatia Deverbero (2099 -12374), кандидат в группу.
Tantilion (-7040 -14058):
Quest: принести Bone of Doom.
Sethric Fist (-3659 -18087).
Yoel Wargreen (-2414 -18233).
Dierdra Wallace (8763 -11720).

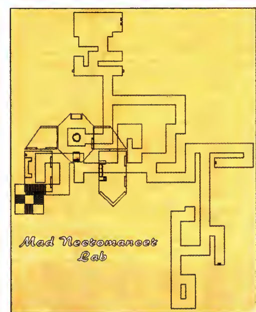


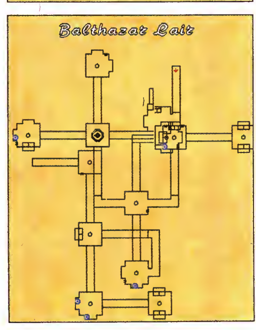
Разное
Обелиск (19138 4712).



Сервис







Таверна Bull's Eye (16856 -16032). При игре в Arcomage рекомендуется выигрывать за счет набора одного из ресурсов до 400 единиц.

Население
Cagnor (13493 -13370), продает Ground Wyvern Horn (7500). Покупает Forged Credit Vouchers.
Galvinus (11607 -15396), Potion of Pure Accuracy.
Pordo (12253 -17114).
Davee Sail (14357 -15704).
Vish (15734 18226).
Xevius (18416 -15801), покупает Wyvern Horn (1500).

Разное
Обелиск (-19532 -11654).
Dragonbane Flower (1445 21178).
Mind Resistance Pedestal (739 20299).
Вход на Plane of Water (-21839 2865).

Plane of Water
Clearcreek (-12261 -13262).
Black Current (-10185 19945), Master Water Magic.
Riverglass (9765 - 7256).

Balthazar Lair (-11117 -8955)
Thanis (у входа), кандидат в группу:
Quest: найти способ отвести воду из тоннелей.
Нажмите на рычаг на стене, этажом ниже (после драки с тритонами) подберите свиток с последовательностью нажатия рычагов. Используя эту схему, нажимайте рычаги, пока не попадете к рычагу без обозначений. Жмите его и смотрите ролик. Вода спущена.
Естественно, лидер минотавров Mazul согласится на предложенный альянс.

Church of Eep (-5012 -470)
Сложности не представляет. Все двери открываются/закрываются, когда группа наступает на определенные плиты на полу. Чтобы успеть проскочить в двери, зажимайте Shift и прыгайте. В помещении с ящиком для открытия дверей нужно вскарабкаться на ящик (после того, как он передвинется) и опять-таки прыгать. Цель вашего пребывания - заполучить еще один кусок сыра.
Обратно выпрыгиваем по протофоренному ранее пути.

Сервис Balthazar Lair
Bank of Balthazar (173 -7393).
Training Balthazar Academy (242 -6512).
Temple The Shaman (-2454 -4756).
Алхимик Periu's Powders (-4066 -1815).
Оружейник Ayzar's Axes (413 -1527).
Доспехи Linked Mail (692 -1101).
Магия Amulets of Power (3053 -1033).
Guild of Mind (3043 -1942).

Население Balthazar Lair
Barbara Lots (-2439 -6905), Master Mind Magic.
Shamus Hollyfield (-2139 -7415), Master Leather.
Hollis Stormeye (-523 -6404), Master Air Magic.
Tessalar (-983 -5985):
Quest: отнять у темных карликов Balthazar Axe. Подтвердить подлинность топора должен минотавр Dadeross (на острове Dagger Wound). После этого минотавры смогут получить повышение до Minotaur Lords (у Masul'a).
Rionel (847 -1444), кандидат в группу.
Balan Suretrail (480 -1789), GM Perception.
Ferris (-1753 1197).
Garic Senjac (-4484 -1545), GM Axe.
Ulbrecht (-4114 -1081), кандидат в группу.

Crypt of Corbu
Население: разные Efreeti.
(56 14823)

Regna
Weapon Shop Custom Cutlass (-344 -5482).
Armor Shop Karr Battlegear (-2701 -4134).
Magic Shop Gifts of Regna (-839 712).
Alchemist Poultices and Cures (2223 402).

Boats Spindrift
Temple The Blessed Sea (502 -985).
Tavern Pirate's Rest (4186 -2436).
Dread Pirate Stanley (получатель квестового доклада от Arion Hunter).

Население
Miyon Dragontracker (3371 -551), GM Sword.
Karla Nirses (566 286), GM Dagger.
Seline Burnkindle (-1538 -709), GM Chain.
Aldrin Cleareye (-1880 -2533), GM Light Magic.
Sithicus Shadowrunner (1794 -4851), GM Dark Magic.
Gareth Lifter (2722 -3938), GM Disarm Trap.
Jasper Steelcoif (516 -3231), GM Armsmaster.
Jawblower (-12523 1722).
Jarrena Marmon (-10652 3341).
One-eye (-11455 808):
Quest: найти сокровище пирата Stanley.
Paul (-11164 5592).
Terrence (-2295 -17081).
Fenella Ferne (-4204 -15684).
Pavel, покупает Pirate Amulets, продает Dried Sun Fish (2000).
Nalani (44 -17153).
Rhetta Mercer (-799 -14922).

Разное
Air Resistance Pedestal (401 -2404).
Stone Skin Pedestal (-16537 70).
Test Accuracy (-18144 -9312).
Обелиск (21586 731).

Abandoned Pirate Keep (-15281 10714)
На чердаке - два ящика, к содержимому которых можно добраться с помощью спелла Telekinesis. Предварительно потребуется взлететь и зависнуть у ближайшего окошка.

Cave (13782 14813)
Как водится - вынесите всех драконов (если вам все еще не надоело - сэйв/лоадьтесь с целью получения предметов повышенной классности). В конце пещеры - логово дракоши, который, скорее всего, имел вас в виду.

Выпивка

Реагенты	**Мощность**	**Цвет**	**Эффект**
Phirna Root	Power 1	Blue	Meteorite
Fragment	Power 5	Blue	Harpy
Feather	Power 10	Blue	
Moon Stone	Power 20	Blue	Elvish
Toadstool	Power 50	Blue	Widowsweep
Berries	Power 1	Red	Crushed
Rose Petals	Power 5	Red	Vial of Troll
Blood	Power 10	Red	
Ruby	Power 20	Red	Dragon's
Eye	Power 50	Red	
Poppysnaps	Power 1	Yellow	
Fae Dust	Power 5	Yellow	
Sulphur	Power 10	Yellow	
Garnet	Power 20	Yellow	Vial of Devil
Ichor	Power 50	Yellow	
Mushroom	Power 1	Grey	Катализатор
Obsidian	Power 5	Grey	Катализатор
Vial of Ooze			
Endoplasm	Power 10	Grey	Катализатор
Mercury	Power 20	Grey	Катализатор
Philosopher's Stone	Power 75	Grey	Катализатор

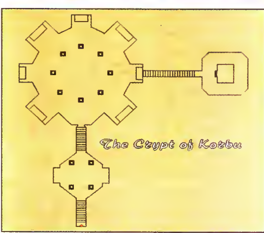
Простая выпивка

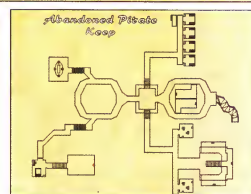
Состав	**Эффект**
Синяя	реагент + бутылка+10 спелл поинтов
Красная	реагент + бутылка+10 хит поинтов
Желтая	реагент + бутылкаЛечит состояние Weak

Обычная выпивка

Состав		**Цвет**	**Эффект**
Awaken	Yellow + Blue	Green	Removes sleepcondtion
Cure			

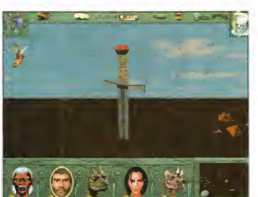
Church of Eep







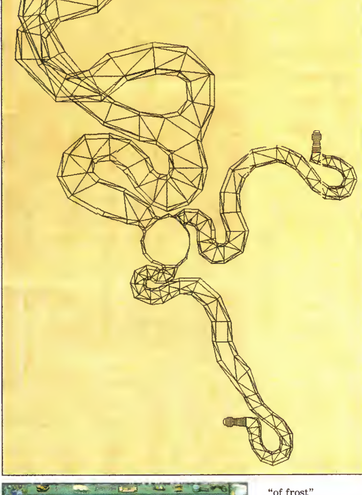




Disease Cure	Yellow + Red	Orange	Cures dieased condition
Poison	Red + Blue	Purple	Cures psoned condition

Экспертная выпивка

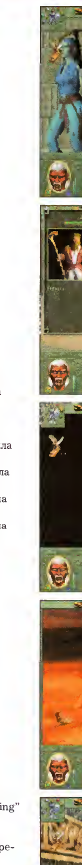
Состав	**Цвет**	**Эффект**	
Bless	Red + Green	Layered	30 минут / поинт мощности
Cure Insanity	Orange + Green	Layered	Лечит состояние Insane
Harden Item	Yellow + Green	Layered	Делает предметы "крепче"
Haste	Red + Orange	Layered	30 минут / поинт мощности
Heroism	Red + Purple	Layered	30 минут / поинт мощности
Preservation	Blue + Orange	Layered	30 минут / поинт мощности
Recharge Item	Blue + Green	Layered	Частичная перезарядка предмета
Remove Curse	Green + Purple	Layered	Снятие состояния Cursed
Remove Fear	Orange + Purple	Layered	Снятие состояния Afraid
Shield	Blue + Purple	Layered	30 минут / поинт мощности
Stoneskin	Yellow + Orange	Layered	30 минут / поинт мощностиWater
Breathing	Yellow + Purpl	Layered	Не дает грузпе утонуть



"Мастерская" выпивка

Состав	**Цвет**	**Эффект**
Might Boost Cure Poison + Heroism	White	Might x 3 на 30 мин / поинт мощн.
Intellect Boost Awaken + Harden Item	White	Intellect x ы3 на 30 мин / поинт мощн.
Personality Boost Awaken + Recharge	White	Personality x3 на 30 минут / поинт мощности
Endurance Boost Cure Poison + Shield	White	Endurance x 3 на 30 мин / поинт мощности
Speed Boost Cure Disease + Haste	White	Speed x 3 на 30 мин/ поинт мощности
Accuracy BoostCure Disease + Stoneskin	White	Accuracy x 3 на 30 мин/ поинт мощности
Luck Boos Heroism + Shield	White	Luck x 3 на 30 мин / поинт мощности
Flaming Potion Awaken + Haste	White	Дает оружию атрибут "of flame" на 30 м/поинт
Freezing Potion Awaken + Heroism	White	Дает оружию атрибут "of frost" на 30 м/поинт
Freezing Potion Cure Disease + Shield	White	Дает оружию атрибут "of frost" на 30 м/поинт
Noxious Potion Cure Disease + Recharge	White	Дает оружию атрибут "of poison" на 30 м/поинт
Noxious Potion Cure Poison + Harden	White	Дает оружию атрибут "of poison" на 30 м/поинт
Shocking Potion Cure Poison + Haste	White	Дает оружию атрибут "of sparks"

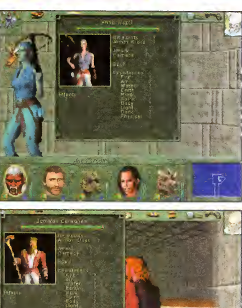
In hoc signo vinces



		на 30 м/поинт
Shocking PotionCure Disease + Heroism	White	Дает оружию атрибут “of sparks” на 30 м/поинт
Swift Potion Awaken + Shield	White	Дает оружию атрибут “of swiftness” на 30 м/поинт
Swift PotionCure Poison + Recharge	White	Дает оружию атрибут “of swiftness” на 30 м/поинт
Cure Paralysis Awaken + Stoneskin	White	Снимает состояние Paralyzed
Cure Paralysis Cure Disease + Harden Item	White	Снимает состояние Paralyzed
Divine Restoration Haste + Recharge	White	Снимает все эффекты кроме dead/stoned/errad.
Divine Restoration Shield + Stoneskin	White	Снимает все эффекты кроме dead/stoned/errad.
Divine Restoration Heroism + Harden Item	White	Снимает все эффекты кроме dead/stoned/errad.
Divine Cure Haste + Stoneskin	White	Лечит 10 x skill HP
Divine PowerRecharge Item + Harden Item	White	Восстанавливает 10xskill MP
Fire Resistance Haste + Harden Item	White	Fire Resist x 3 на 30 мин/поинт скилла
Air Resistance Haste + Shield	White	Air Resist x 3 на 30 мин/поинт скилла
Water Resistance Shield + Harden Item	White	Water Resist x 3 на 30 мин/поинт скилла
Earth Resistance Heroism + Stoneskin	White	Earth Resist x 3 на 30 мин/поинт скилла
Mind Resistance Heroism + Recharge	White	Mind Resist x 3 на 30 мин/поинт скилла
Body ResistanceRech-arge Item + Stoneskin	White	Body Resist x 3 на 30 мин/поинт скилла

“Грандмастерская” выпивка

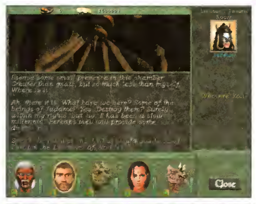
Состав	Цвет	Эффект
Pure Might Cure Disease + Might Boost	Black	+50 Might постоянно
Pure Intellect Cure Disease + Intellect Boost	Black	+50 Intellect постоянно
Pure Personality Cure Poison + Personality Boost	Black	+50 Personality постоянно
Pure Endurance Awaken + Endurance Boost	Black	+50 Endurance постоянно
Pure Speed Cure Poison + Speed Boost	Black	+50 Speed постоянно
Pure Accuracy Awaken +Accuracy Boost	Black	+50 Accuracy постоянно
Pure Luck Stoneskin + Swift Potion	Black	+50 Luck постоянно
Stone to Flesh Heroism + Cure Paralysis	Black	Снимает состояние Stoned
Slaying Potion Shield + Flaming Potion	Black	Дает оружию “of dragon slaying” на 30 м/п
Rejuvenation Bless + Divine Restoration	Black	Снимает неестественное старение
Rejuvenation Preservation + Divine Restoration	Black	Снимает неестественное старение
Rejuvenation Wat. Breath. + Divine Restoration	Black	Снимает неестественное старение
Rejuvenation Blue and Orange Layered +		



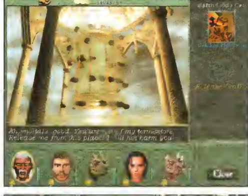




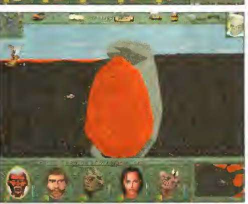












Divine Restoration	Black	Снимает неестественное старе ние
RejuvenationYellow and Purple Layered +	Black	Снимает неестественное старе ние

Divine Restoration

Перевозки

Dagger Wound Islands

Когда	**Куда**	**В пути**
Корабль		
Monday	Ravenshore	4 days
Tuesday	Ravenshore	4 days
Wednesday	Ravenshore	4 days
Thursday	Ravenshore	4 days
Friday	Ravenshore	4 days
Saturday	Ravenshore	4 days
Sunday	Ravenshore	4 days

Ravenshore (Ravenshore)

Дилижанс		
Monday	Alvar	2 days
Thursday	Shadowspire	2 days
Saturday	Alvar	2 days
Sunday	Garrote Gorge	2 days
	Arena	5 days
Корабль		
Tuesday	Dagger Wound	5 days
Thursday	Dagger Wound	5 days

Smuggler's Ship

(доступен после Smuggler quest)

Monday	Ravage Roaming	4 days
Wednesday	Shadowspire	6 days
Friday	Ravage Roaming	4 days

Alvar

Дилижанс		
Monday	Ravenshore	2 days
Tuesday	Shadowspire	3 days
Thursday	Garrote Gorge	3 days
Friday	Ravenshore	2 days
Sunday	Garrote Gorge	3 days

Garrote Gorge

Дилижанс		
Monday	Ravenshore	2 days
Tuesday	Shadowspire	3 days
Wednesday	Alvar	3 days
Friday	Ravenshore	2 days
Sunday	Arena	5 days

Shadowspire

Дилижанс		
Monday	Ravenshore	2 days
Tuesday	Ironsand Desert	2 days
Wednesday	Ravenshore	2 days
Saturday	Ironsand Desert	2 days
Sunday	Garrote Gorge	3 days
Корабль		
Tuesday	Ravenshore	4 days
Thursday	Ravenshore	4 days
Saturday	Ravenshore	4 days

Корабль контрабандистов

(появляется после Smuggler quest)

Monday	Ravage Roaming	4 days
Tuesday	Ravenshore	4 days

Thursday	Ravenshore	4 days
Friday	Ravage Roaming	4 days
Saturday	Ravenshore	4 days

Ironsand Desert
Дилижанс

Monday	Alvar	2 days
Wednesday	Shadowspire	2 days
Thursday	Ravenshore	3 days
Saturday	Ravenshore	3 days
Sunday	Shadowspire	2 days

Ravage Roaming
Корабль контрабандистов
(появляется после Smuggler quest)

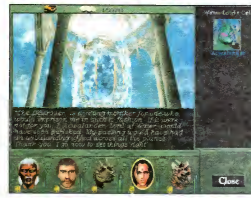
Tuesday	Ravenshore	4 days
Wednesday	Shadowspire	6 days
Thursday	Ravenshore	4 days
Saturday	Ravenshore	4 days

Regna
Корабль

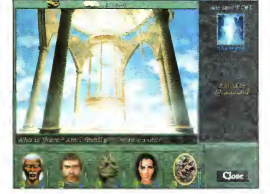
Monday	Ravenshore	4 days
Tuesday	Ravenshore	4 days
Dagger	Wound	5 days
Wednesday	Ravenshore	4 days
Thursday	Ravenshore	4 days
	Dagger Wound,	5 days
Friday	Ravenshore	4 days
Saturday	Ravenshore	4 days
Sunday	Ravenshore	4 days

Предмет	Удар/AC	Стоимость	
Оружие			
Longsword			
Longsword	3d3	50	
Trollish War Sword	3d3 +3	200	
Dark Elven Longsword	3d3 +6	350	
Templar's Sword	3d3 +9	500	
Champion's Sword	3d3 +12	650	
Snake	3d3 +12	30,000	PER -15, Slows target, -50 Water res.
Elsenrail	3d3 +14	20,000	ACC +40, 10-20 points Light damage
Terminus	3d3 +14	15,000	+7 Armsmaster skill, +30 Air res.
Glomenthal	3d3 +14	20,000	MGT +40, 10-20 points Dark damage
Havoc	3d3 +15	30,000	SPD +70, ACC +70, AC -20
Two-Handed Sword			
Two-Handed Sword	4d5	400	
Dark Elven Bastard Sword	4d5 +2	500	
Minotaur Battlesword	4d5 +6	800	
Dragonning Blade	4d5 +9	1,250	
Headsman's Reaver	4d5 +12	2,000	
Finality	4d5 +15	30,000	SPD -20, 10-20 points Fire damage, Slow
Broadsword			
Iron Broadsword	3d4	100	
Trollish Claymore	3d4 +2	300	
Lizardman Broadsword	3d4 +6	600	
Knightly Broadsword	3d4 +9	800	
Archangel Broadsword	3d4 +12	1,100	
Sword of Whistlebone	4d5 +12	0	Double damage vs. Dragons
Cutlass			
Rusty Cutlass	2d4	100	
Goblin Scimitar	2d4 +2	290	
Regnan Cutlass	2d4 +6	590	
Regnan Falchion	2d4 +8	790	
Captain's Cutlass	2d4 +11	1,100	
Judicious Measure	2d4 +13	20,000	END +40, LCK +40, Ogre Slaying

















Dagger

Crude Dagger	2d2	8	
Crystal Dagger	2d2 +2	100	
Merchantman's Dagger	2d2 +3	150	
Master's Dagger	2d2 +5	250	
Fanged Blade	2d2 +6	300	
Blade of Mercy	2d2 +15	30,000	MGT +40, ACC -40, 4-10 pt. Elec damage, Necromancer
Foulfang	2d2 +14	20,000	Vampiric, 10 points of Poison damage

Long Dagger

Long Dagger	2d3	15	
Alvarian Poignard	2d3 +2	200	
Regnan Fighting Knife	2d3 +4	350	
Twilight Kris	2d3 +6	500	
Dueling Long Dagger	2d3 +7	790	

Axe

Stone Axe	4d2	30	
Battle Hatchet	4d2 +2	100	
Battleaxe	4d2 +5	250	
Dwarven Battle Axe	4d2 +8	550	
Minotaur Battle Axe	4d2 +11	775	
Elderaxe	4d2 +12	20,000	MGT +20, Swift, 6-12 points of Cold dam age, Minotaur
Hell's Cleaver	4d2 +12	30,000	MGT +70, ACC +20, PER -50, INT -50

Two Handed Axe

Two Handed Axe	3d7	225	
Footman's Axe	3d7 +2	450	
Minotaur War Axe	3d7 +5	900	
Elite Minotaur Axe	3d7 +9	1,250	
Minotaur Herdsman Axe	3d7 +12	1,500	
Volcano	3d7 +15	15,000	10-20 points Fire damage, +40 Fire res
Axe of Balthazar	3d7 +15	0	9-12 points Cold damage

Spear

Ogre Fighting Stick	1d9	15	
Steel Spear	1d9 +2	50	
Elven Long Spear	1d9 +5	250	
War Spear	1d9 +9	450	
Dragon Harpoon	1d9 +13	650	
Spiritslayer	1d9 +13	30,000	MGT +50, LCK -40, Vampiric
Ebonest	2D9 +13	0	Double damage vs. dragons
Wyrm Spitter	1d9 +14	20,000	END +20, Dragon Slaying, Swift

Halberd

Improvised Voulge	3d6	200	
Halbred	3d6 +2	400	
Beaked Halbred	3d6 +5	700	
Minotaur Campaign Pole-axe	3d6 +9	1,300	
Labyrinth Grapple	3d6 +13	1,600	
Guardian	3d6 +15	15,000	+10 all attributes, 10-20 points Body damage

Trident

Hayfork	2d6	100	
Infantry Fork	2d6 +2	400	
Lizardman Trident	2d6 +6	650	
Regnan Trident	2d6 +9	900	
Triton Trident	2d6 +13	1,250	
Trident of Rulership	2d6 +13	30,000	Water Breathing, +70 Water res, -70 Fire res

Bow

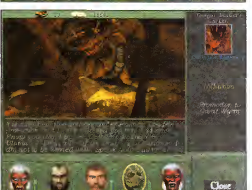
Hunting Bow	5d2	200	
Recurve Bow	5d2 +3	300	
Snakewood Bow	5d2 +4	400	
Elven Warbow	5d2 +6	600	
Devilbone Bow	5d2 +7	750	
Longseeker	5d2 +10	20,000	ACC +50, Swift, +4 Bow skill

In hoc signo vincis

Tournament Bow	5d2 +10	30,000	ACC +100, Bow skill +5, AC -20
Noblebone Bow	5d4 +12	15,000	Explosive impact
Crossbow			
Light Crossbow	4d2	50	
Blood Drop Crossbow	4d2 +3	200	
Hunting Crossbow	4d2 +5	300	
Caravaner's Crossbow	4d2 +7	400	
Regnan Crossbow	4d2 +8	550	
Lightning Crossbow	4d2 +12	30,000ACC -50, Swift, Dark Elf	
Mace			
Mace	2d4	50	
Flail	2d4 +2	150	
Temple Mace	2d4 +5	300	
Reverend Sceptre	2d4 +7	450	
Trollish War Mace	2d4 +11	600	
Mace of the Sun	3d4 +7	12,000 Double damage vs. ele mentals	
Scepter of Kings	2d5 +14	20,000 PER +40, regenerates hit points	
Hammer			
Sledgehammer	2d5	120	
Field Hammer	2d5 +3	300	
Warhammer	2d5 +6	450	
Sun Hammer	2d5 +9	650	
Trollish Maul	2d5 +12	890	
Club			
Club 1d3 1			
Thornbark Club	1d3 +3	100	
Overlord's Club	1d3 +6	350	
Breaker	3d3 +12	20,000	MGT +20, END +20, 10-20 points Body damage
Staff			
Journey Staff	2d4	40	
Orb Staff	2d4 +2	150	
Priestly Staff	2d4 +4	250	
Serpent Staff	2d4 +6	400	
Bone Staff	2d4 +8	600	
Staff of the Swamp	3d4 +10	20,000	Of Shielding, immune to disease, paralysis, poison
Staff of Elements	2d4 +4	30,000	AC -40, of Air, Fire, Water and Earth Magics
Доспехи			
Leather			
Leather Jerkin 4	150		
Hardened Leather Vest	6	250	
Caravaner's Leather	10	450	
Regnan Leather	16	750	
Alvarian Leather	24	1,150	
Last Stage Cuirass	19	30,000	PER +80, INT +70, -30 mind and spirit res
Serendine's Preservation34		20,000	END +30, regenerates spell points
Chain			
Rusty Mail Vest	8	400	
Steel Chainmail	12	600	
Minotaur Chainmail	18	900	
Siertal Chainmail	26	1300	
Erudine Chainmail	36	1800	
Glomenmail	48	20,000 +10 all stats and res, Dark Elf	
Plate			
Rusty Breastplate	20	1,000	
Banded Plate	28	1,400	
Minotaur Plate	38	2,000	
Dark Knight Plate	50	2,700	
Dragonning Plate	58	3,500	
Supreme Plate	70	20,000	SPD +15, ACC +15,

















			Swift, Knight
Large Shield			
Trollish Shield	6	200	
Thornbark Shield	7	300	
Regnan Tournament Shield	9	400	
Veteran Shield	12	500	
Dragon Hunter's Shield	19	800	
Eclipse	21	0	Of Spirit, of Body, of Mind, Cleric
Buckler			
Wooden Buckler	4	100	
Caravaner's Small Shield	6	200	
Calvary Shield	8	300	
Death Head Shield	12	450	
Eldritch Shield	18	750	
Herondale's Lost Shield	14	30,000	PER -15, LCK -15, Immune to fear, stone, paralysis, sleep
Helm			
Helm	2	60	
Lizardman Helm	6	260	
Full Helm	8	460	
Battle Helm	10	660	
Dragon Helm	12	860	
Drogg's Helm	12	20,000	PER +15, INT +15, regenerates hit points
Cloak			
Traveller's Cloak	1	50	
Moon Temple Cloak	3	150	
Alvar Cloak	5	250	
Necromancer Cloak	7	500	
Vampire Cloak	9	750	
Archangel Wings	10	20,000	Feather Falling, INT +30, +10 all magic res
Gauntlets			
Leather Gloves	3	100	
Trollish Guantlets	6	250	
Steel Guantlets	8	450	
Minotaur Guantlets	10	650	
Crusader's Guantlets	12	850	
Fleetfingers	3	20,000	+8 to Disarm Trap, Bow and Armsmaster
Boots			
Walking Boots	2	50	
Hardened Leather Boots	6	250	
Regnan Boots	8	450	
Alvarian Boots	10	650	
Dragonning Boots	12	850	
Herald's Boots	10	20,000	SPD +30, Swift, immu nity to sleep

Атрибут	**Бонус**		**Стоимость**
Для оружия (только)			
Demon Slayer	Double damage vs Demons	x 2	
Dragon Slayer	Double damage vs Dragons	x 2	
of Acid	Adds 12 points of Poison damage		2,000
of Carnage	Explosive Impact! 5,000		
of Cold	Adds 3-4 points of Cold damage		500
of Darkness	Drain HP from target and		
Increased Weapon speed x 3			
of Fire	Adds 1-6 points of Fire damage		500
of Flame	Adds 2-12 points of Fire damage		1,000
of Force	Increased Knockback		500
of Frost	Adds 6-8 points of Cold damage		1,000
of Ice Adds 9-12 points of Cold damage			2,000
of Infernos	Adds 3-18 points of Fire damage		2,000
of Lightning	Adds 4-10 points of Electrical damage		1,000

In hoc signo vincis

of Poison	Adds 5 points of Poison damage	500
of Sparks	Adds 2-5 points of Electrical damage	500
of Swiftness	Increased Weapon speed	x 2
of The Dragon	Adds 10-20 points of Fire damage and +25 Might	3,000
of Thunderbolts	Adds 6-15 points of Electrical damage	2,000
of Venom	Adds 8 points of Poison damage	1,000
Vampiric	Drain HP from target	x 2

Для оружия, доспехов, колец и амулетов

Antique	Increased Value	x 10
of Doom	+1 to Seven Stats, HP, SP, Armor, Resistances	750
of Earth	+10 to Endurance, Armor, HP	2,000
of Power	+5 Level	2,500
of Recovery	Increases rate of Recovery	200
of The Gods	+10 to all Seven Statistics	3,000
of The Golem	+15 Endurance and +5 Armor	1,500
of The Moon	+10 Intellect and Luck	1,000
of The Sky	+10 SP, Speed, Intellect	2,500
of The Stars	+10 Endurance and Accuracy	1,000
of The Sun	+10 Might and Personality	1,000
of The Troll	+15 Endurance and Regenerate HP over time	1,500
of The Unicorn	+15 Luck and Regenerate SP over time	1,500
Rogues	+5 Speed and Accuracy	500
Warriors	+5 Might and Endurance	500
Wizards	+5 Intellect and Personality	500
of Defense	Increases armor class	500
of Items	Increases identify item skill	500

Только для доспехов

of Alarms	Wearer resistant to Sleep	500
of Antidotes	Wearer resistant to Poison	1,000
of Freedom	Wearer resistant to Paralysis	2,000
of Immunity	Wearer resistant to Diseases	1,000
of Life	+10 HP and Regenerate HP over time	2,000
of Mana	Regenerate SP over time	1,000
of Protection	+10 to all Resistances	1,000
of Regeneration	Regenerate HP over time	1,000
of Sanity	Wearer resistant to Insanity	1,000
of Shielding	Half damage from all missile attacks	1,000
of The Eclipse	+10 SP and Regenerate SP over time	2,000
of The Medusa	Wearer resistant to Stone	2,000

Для доспехов, колец и амулетов

of The Phoenix	+30 Fire Resistance and Regenerate HP over time	3,000
of Thievery	Increases chance of Disarming	2,000

Только для колец и амулетов

of Air Magic	Increases effect of all Air spells	2,000
of Body Magic	Increases effect of all Body spells	2,000
of Dark Magic	Increases effect of all Dark spells	2,000
of Earth Magic	Increases effect of all Earth spells	2,000
of Fire Magic	Increases effect of all Fire spells	2,000
of Light Magic	Increases effect of all Light spells	2,000
of Mind Magic	Increases effect of all Mind spells	2,000
of Spirit Magic	Increases effect of all Spirit spells	2,000
of Water Magic	Increases effect of all Water spells	2,000

Спутники

* Доступен при уровне группы 1

** Доступен при уровне группы 5

Devlin Arcanus*

Новичок в темной магии, Arcanus делает первые шаги по пути, который, как он надеется, приведет его к власти и славе. Сильный духом (но, увы, не телом), Devlin тщательно штудирует магические учения.

Местонахождение

Dagger Wound Islands, Blood Drop

Class Necromancer

Level 5

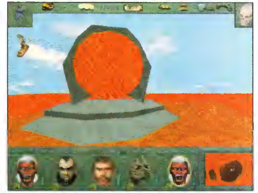
Age 20









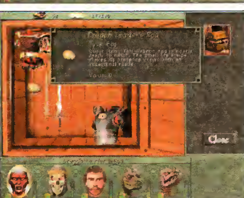












Might 9
Intellect 20
Personality 11
Endurance 11
Accuracy 15
Speed 16
Staff 2
Dagger 2
Leather 2
Fire Magic 1
Air Magic 1
Water Magic 1
Earth Magic 1
Dark Magic 2
ID Item 1
Merchant 1
Meditation 1
ID Monster 1
Learning 1

Fredrick Talimere*

Покинув обитель, Fredrick Talimere занялся изучением культур, исчезнувших с лица Jadame.

Местонахождение
Dagger Wound Islands, Blood Drop
Class Cleric
Level 5
Age 20
Might 13
Intellect 12
Personality 20
Endurance 13
Accuracy 11
Speed 14
Luck 10
Staff 1
Mace 1
Shield 1
Leather 1
Chain 2
Spirit Magic 2
Mind Magic 2
Body Magic 2
Light Magic 1
Merchant 1
Repair 1
Meditation 1
Alchemy 1

Simon Templar**

Когда он был еще мальчиком, старейшины деревни храмовников поняли, что интеллектом он не блещет. И предложили ему заняться освоением мастерства мечника. Вот так он и стал таким, каким мы его знаем сегодня.

Местонахождение
Dagger Wound Islands,
Abandoned temple
Class Knight
Level 5
Age 20
Might 20
Intellect 9
Personality 9
Endurance 17
Accuracy 15
Speed 15
Luck 10
Sword 2
Spear 2
Bow 1
Mace 1
Shield 1
Chain 1
Plate 2
Repair 2
Body Building 1
Armsmaster 2

Overdune Snapfinger

Overdune Snapfinger всегда хотел быть простым охотником, но элементальный катаклизм обломал все его планы.

Class Troll
Level 15
Age 20
Might 30
Intellect 7
Personality 7
Endurance 24
Accuracy 20
Speed 18
Luck 16
Staff 4 Expert
Bow 1
Mace 4 Expert
Leather 4 Expert
Chain 2
Body Building 4 Expert
Regeneration 3
ID Monster 2
Armsmaster 4

Arius**

Ариус родом из потомственной династии кузнецов из Balthazar Lair. Почему-то ему не улыбалась перспектива всю жизнь клепать металл. В поисках приключений он покинул подземный отчий дом.

Местонахождение Ravenshore
Class Minotaur
Level 5
Age 20
Might 21
Intellect 11
Personality 17
Endurance 9
Accuracy 17
Speed 9
Luck 17
Axe 3
Bow 2
Chain 1
Plate 1
Body Building 1
Perception 3
Disarm Traps 1
Armsmaster 1

Rohani Oscleton**

Постоянные тренировки сделали из Rohani прекрасного охранника караванов.

Местонахождение
Alvar ClassDark Elf
Level 5
Age 20
Might 15
Intellect 15
Personality 11
Endurance 13
Accuracy 17
Speed 21
Luck 17
Dagger 2
Bow 3

Chain 2
Air Magic 1
Water Magic 1
Earth Magic 1
Dark Elf Magic 1
Merchant 2
Disarm Traps 1

Elsbeth Lamentia*

Вампира из нее сотворил не кто иной, как сам гильдмастер некромантов Thant. Оставив родной Shadowspire, она отправилась бродить по континенту в поисках приключений.

Местонахождение
Dagger Wound Islands, Blood Drop
Class Vampire
Level 5
Age 20
Might 20
Intellect 7
Personality 17
Endurance 17
Accuracy 16
Speed 19
Luck 7
Dagger 2
Shield 2
Leather 2
Spirit Magic 1
Mind Magic 1
Vampire Magic 1
Regeneration 1
ID Monster 2
Alchemy 1
Learning 2

Ithilgore**

Молодой дракон Ithilgore всегда ощущал себя подавленным в обществе рептилий-ветеранов Garrote Gorge. Вот почему он с удовольствием соглашается присоединиться к группе. Его также прельщает оказия поглазеть на мир.

Местонахождение
Garrote Gorge, Dragon Cave
Class Dragon
Level 5
Age 20
Might 30
Intellect 17
Personality 9
Endurance 21
Accuracy 13
Speed 11
Luck 7
Dragon Magic 2
ID Item 1
Merchant 1
Body Building 1
Meditation 1
Perception 2
Regeneration 2
ID Monster 1
Alchemy 2
Learning 2

Karanya Memoria

Эту даму "попросили" из гильдии некромантов из-за того, что она начала заниматься магией настолько мрачного толка, что даже видавшим многое чернокнижникам стало не по себе.

Местонахождение Ravenshore
Class Necromancer
Level 15
Age 20
Might 16
Intellect 25
Personality 11
Endurance 17
Accuracy 21
Speed 22
Luck 10
Staff 4 Expert
Dagger 4 Expert
Leather 4 Expert
Air Magic 2
Water Magic 3
Earth Magic 2
Dark Magic 4 Expert
ID Item 3
Merchant 3
Meditation 2
ID Monster 2
Alchemy 2
Learning 3

Maylander

За время пребывания в Эратии Maylander, клерик храма Солнца, успел приобрести впечатляющую репутацию. В Jadame он прибыл на отдых, но потребность в приключениях просто-таки толкает его в вашу группу.

Местонахождение Ravenshore
Class Cleric
Level 15
Age 20
Might 17
Intellect 9
Personality 22
Endurance 17
Accuracy 19
Speed 19
Luck 17
Staff 3
Mace 4 Expert
Shield 3
Leather 1
Chain 4 Expert
Spirit Magic 4 Expert
Mind Magic 4 Expert
Body Magic 4 Expert
Merchant 4 Expert
Repair 1
Body Building 1
Meditation 1
Perception 2
Alchemy 1
Learning 1

Leane Stormlance

Дочь Blazen Stormlance. Мечи были для нее детскими игрушками. Теперь она превратилась в солидного вояку и готова стать вашим спутницей.

Местонахождение
Garrote Gorge
Class Knight
Level 15
Age 20
Might 30
Intellect 13
Personality 15
Endurance 23
Accuracy 15
Speed 19
Luck 9
Sword 4 Expert
Spear 4 Expert
Bow 3
Mace 3
Shield 3
Chain 3
Plate 4 Expert
Repair 4 Expert
Body Building 1
Perception 1
Disarm Traps 1
ID Monster 1
Armsmaster 4 Expert

Volog Sandwind

Кличку "Истребитель Одноглазых" Volog получил, защищая родную деревню от мародерствующих циклопов. Найдите троллям новое отечество - и он ваш навеки.

Местонахождение Rust village
Class Troll
Level 15
Age 20
Might 30
Intellect 11
Personality 13
Endurance 23
Accuracy 19
Speed 21
Luck 11
Staff 4 Expert
Mace 4 Expert
Leather 4 Expert
Chain 1
Repair 4 Expert
Body Building 4 Expert
Regeneration 4 Expert
ID Monster 4 Expert
Armsmaster 3

Thanys

Вы спасли его "стадо" в Balthazar Lair, теперь этот минотавр чувствует себя вашим должником. Такие спутники на дороге не валяются.

Class Minotaur
Level 15
Age 20
Might 30
Intellect 15
Personality 17
Endurance 13
Accuracy 21
Speed 11
Luck 21
Axe 4 Expert
Bow 4 Expert
Chain 3
Plate 3
Body Building 4 Expert
Perception 4 Expert
Disarm Traps 4 Expert
Armsmaster 4 Expert
Alchemy 3
Learning 2

Jasp Thelbourne

Преисполненный собственной значимости, Jasp Thelbourne, тем не менее, не прочь приумножить славу и репутацию.

Местонахождение Alvar
Class Dark Elf
Level 15
Age 20
Might 17
Intellect 23
Personality 9
Endurance 17

Accuracy 19
Speed 23
Luck 17
Dagger 4 Expert
Bow 4 Expert
Chain 4 Expert
Fire Magic 4 Expert
Air Magic 3
Water Magic 3
Earth Magic 3
Dark Elf Magic 2
Merchant 4 Expert
Disarm Traps 3
Armsmaster 1

Gethric Mercutura**

Хотя бунтарская натура не является редкостью среди вампиров, Gethric Mercutura присоединился к вашей группе вопреки непосредственным указаниям гильдмастера некромантов Thant. В результате его навсегда погнали из гильдии, о чем, впрочем, он никогда не сожалел.

Местонахождение Shadowspire
Class Vampire
Level 15
Age 20
Might 23
Intellect 11
Personality 23
Endurance 19
Accuracy 19
Speed 27
Luck 16
Sword 1
Dagger 4 Expert
Shield 4 Expert
Leather 4 Expert
Chain 3
Spirit Magic 1
Mind Magic 1
Vampire Magic 2
ID Item 1
Perception 1
Regeneration 4 Expert
Disarm Traps 4 Expert
ID Monster 4 Expert
Alchemy 4 Expert

Flamdring

Забияка среди забияк, Flamdring будет с вами до тех пор, пока вы будете предоставлять ему регулярную возможность подраться.

Class Dragon
Level 15
Age 20
Might 50
Intellect 23
Personality 9
Endurance 30
Accuracy 13
Speed 17
Luck 16
Dragon Magic 4 Expert
ID Item 4 Expert
Merchant 4 Expert
Body Building 4 Expert
Meditation 4 Expert
Perception 4 Expert
Regeneration 4 Expert
Alchemy 3
Learning 3

Hevatia Deverbero

После "братания" с гильдией некромантов, некоторым ее членам прозрачно намекнули, чтобы они одобрительно смотрели на ваши попытки привлечь их на свою сторону. Впрочем, уговаривать Hevatia Deverbero долго не пришлось.

Местонахождение Shadowspire
Class Lich
Level 30
Age 20
Might 18
Intellect 25
Personality 11
Endurance 20
Accuracy 21
Speed 22
Luck 16
Staff 8 Master
Dagger 4 Expert
Leather 4 Expert
Air Magic 4 Expert
Water Magic 4 Expert
Earth Magic 8 Master
Dark Magic 8 Master
ID Item 3
Merchant 2
Meditation 2
Perception 2
Disarm Traps 2
ID Monster 2
Alchemy 2
Learning 3

Verish

Уничтожение гильдии некромантов произвело на некоторых жрецов Солнца неизгладимое впечатление. Verish видит в участии в группе возможность дальнейшего служения Солнцу.

Местонахождение
Murmurwoods
Class Priest of Light
Level 30
Age 20
Might 17
Intellect 9
Personality 30
Endurance 21
Accuracy 19
Speed 19
Luck 17
Staff 4
Mace 7 Expert
Shield 5 Expert
Leather 4
Chain 4
Spirit Magic 4 Expert
Mind Magic 4 Expert
Body Magic 6 Expert
Light Magic 6 Master
Merchant 4 Expert
Repair 4
Body Building 3
Meditation 3
Perception 3
Alchemy 1
Learning 3

Nelix Uriel

Charles Quixote приказал некоторым последователям присоединиться к группе по первому вашему требованию. Nelix Uriel ждет, когда вы к нему обратитесь.

Местонахождение
Garrote Gorge
Class Champion
Level 30
Age 20
Might 30
Intellect 13
Personality 15
Endurance 23
Accuracy 24
Speed 19
Luck 18
Sword 8 Master
Spear 6 Expert
Bow 6 Expert
Mace 4 Expert
Shield 5 Expert
Chain 4 Expert
Plate 6 Expert
Repair 4 Expert
Body Building 4
Perception 4
Disarm Traps 2
Armsmaster 4 Expert

Sethric Thistlebone

Этот надеется, что с вашей помощью он быстрее разберется в причинах элементального катаклизма.

Местонахождение
Ironsand Desert
Class War Troll
Level 30
Age 20
Might 34
Intellect 11
Personality 13
Endurance 23
Accuracy 19
Speed 21
Luck 15
Staff 8 Master
Mace 8 Master
Leather 4 Expert
Chain 4 Expert
Merchant 4
Repair 4 Expert
Body Building 4 Expert
Perception 4
Regeneration 4 Expert
Disarm Traps 4
ID Monster 4 Expert
Armsmaster 3

Rionel

Герой кампании против Vori Frost Giants, Rionel видит в участии в группе возможность добыть себе еще больше славы. Из него получится неплохой компаньон, учитывая его мастерство во владении топором и луком.

Class Minotaur Lord
Level 30
Age 20
Might 30
Intellect 15
Personality 21
Endurance 18
Accuracy 21
Speed 25
Luck 21
Sword 5 Expert
Axe 6 Expert
Spear 2
Bow 7 Expert
Chain 4 Expert
Plate ы5 Expert

In hoc signo vincis

Body Building 8 Master
Perception 4 Expert
Disarm Traps 4 Expert
Armsmaster 4 Expert
Learning 4 Expert

Adric Stellare

Начав карьеру, будучи охранником караванов, Adric Stellare умудрился подняться до вершины алварианского общества. Вволю помотавшись по континенту, Адрик освоил не только владение оружием, но и научился пользоваться магией.

Местонахождение Alvar
Class Patriarch
Level 30
Age 20
Might 17
Intellect 23
Personality 13
Endurance 17
Accuracy 25
Speed 23
Luck 17
Dagger 6 Expert
Bow 8 Master
Chain 8 Master
Fire Magic 4 Expert
Air Magic 4 Expert
Water Magic 4 Expert
Earth Magic 4 Expert
Dark Elf Magic 7 Master
Merchant 8 Master
Disarm Traps 4 Expert
Armsmaster 3
Alchemy 3

Infaustus

"Вампирическая" старейшина Infaustus поспешит воспользоваться возможностью побольше узнать о континенте.

Местонахождение Shadowspire
Class Nosferatu
Level 30
Age 20
Might 23
Intellect 13
Personality 22
Endurance 19
Accuracy 19
Speed 27
Luck 15
Sword 4 Expert
Dagger 8 Master
Shield 4 Expert
Leather 4 Expert
Spirit Magic 4
Mind Magic 4
Vampire Magic 4 Expert
ID Item 4 Expert
Perception 4 Expert
Regeneration 5 Expert
Disarm Traps 4 Expert
ID Monster 4 Expert
Alchemy 4 Expert
Learning 5

Brimstone

В свое время восставший против драконов Yaardrake был настолько удачлив, что смог убедить могущественного Brimstone присоединиться к его делу. То, что вам удалось порешить так много драконов, произвело на Brimstone неизгладимое впечатление.

Class Great Wyrm
Level 30
Age ы20
Might 50
Intellect 23
Personality 9
Endurance 30
Accuracy 15
Speed 17
Luck 14
Dragon Magic 9 Master
ID Item 8 Master
Merchant 7 Expert
Body Building 8 Master
Meditation 7 Master
Perception 10 Grandmaster
Regeneration 4 Expert
Alchemy 7 Master
Learning 10 Grandmaster

Vetrinus Taleshire

Второй по рангу некромант в соответствующей гильдии. Считайте, что вам повезло, если вы сумеете заполучить его в компаньоны.

Местонахождение Shadowspire
Class Lich
Level 50
Age 20
Might 18
Intellect 30
Personality 13
Endurance 19
Accuracy 23
Speed 25
Luck 18
Staff 4 Expert
Dagger 4 Expert
Bow 4
Leather 4 Expert
Fire Magic 10 Grandmaster
Air Magic 10 Grandmaster
Water Magic 10 Grandmaster
Earth Magic 10 Grandmaster
Dark Magic 10 Grandmaster
ID Item 4 Expert
Merchant 4 Expert
Meditation 8 Master
Perception 2
Disarm Traps 2
ID Monster 8 Master
Alchemy 8 Master
Learning 7 Master

Dervish Chevron

Обладатель титула Keeper of the Light, Dervish вскоре должен возглавить Храм Света в Jadame. Заполучить такого спеца в свои ряды - настоящая удача.

Местонахождение: Garrote Gorge
Class Priest of Light
Level 50
Age 20
Might 19
Intellect 11
Personality 45
Endurance 19
Accuracy 19
Speed 21
Luck 17
Staff 4 Expert
Mace 7 Master
Shield 7 Master
Leather 4 Expert
Chain 4 Expert
Spirit Magic 7 Master
Mind Magic 7 Master
Body Magic 10 Grandmaster
Light Magic 10 Grandmaster
Merchant 7 Master
Repair 4 Expert
Body Building 3
Meditation 7 Master
Perception 3
Alchemy 4 Expert
Learning 4 Expert

Tempus

Tempus - легендарный охотник на драконов, который умудрялся забивать летучих монстров в одиночку. Такой рыцарь станет ударной силой любой группы.

Местонахождение Ravenshore
Class Champion
Level 50
Age 20
Might 35
Intellect 13
Personality 15
Endurance 30
Accuracy 25
Speed 35
Luck 13
Sword 7 Master
Spear 10 Grandmaster
Bow 4 Expert
Mace 4 Expert
Shield 10 Grandmaster
Chain 4 Expert
Plate 10 Grandmaster
Repair 10 Grandmaster
Body Building 3
Perception 4
Disarm Traps 2
Armsmaster 10 Grandmaster

Thorne Understone

Обычно в тавернах троллей не звучат песни. Но если все-таки вы их услышите, то, скорее всего они будут про подвиги Thorne Understone.

Class War Troll
Level 50
Age 20
Might 45
Intellect 11
Personality 13
Endurance 35
Accuracy 21
Speed 27
Luck 15
Staff 10 Grandmaster
Mace 7 Master
Leather 10 Grandmaster
Chain 4 Expert
Merchant 4
Repair 7 Master
Body Building 10 Grandmaster
Perception 4
Regeneration 10 Grandmaster
Disarm Traps 4
ID Monster 4 Expert
Armsmaster 7 Master

Ulbrecht

Многие минотавры сделали себе имя на войне с Vori Frost Giants, но некоторые имена звучат по-особенному. Ulbrecht - одно из них. Впечатлившись вашими достижениями, он готов помахать топором в составе группы.

Class Minotaur Lord

Level 50
Age 20
Might 37
Intellect 15
Personality 24
Endurance 27
Accuracy 27
Speed 21
Luck 21
Staff 7 Master
Sword 4 Expert
Axe 10 Grandmaster
Spear 7 Master
Bow 7 Expert
Mace 7 Master
Chain 7 Master
Plate 7 Master
Spirit Magic 4 Expert
Mind Magic 4 Expert
Body Magic 4 Expert
Body Building 7 Master
Perception 10 Grandmaster
Disarm Traps 7 Master
Armsmaster 7 Master
Learning 4

Cauri Blackthorne

Патриархи на дороге с протянутой рукой не стоят. Грандмастер-купец Alvar'a, Cauri - одна из самых мощных воительниц своего народа. Не проходите мимо!

Местонахождение Murmurwoods (в окаменевшем виде, недалеко от стоунхенджа)
Class Patriarch
Level 50
Age 20
Might 21
Intellect 27
Personality 15
Endurance 20
Accuracy 32
Speed 33
Luck 23
Dagger 7 Master
Bow 10 Grandmaster
Chain 10 Grandmaster
Fire Magic 7 Master
Air Magic 7 Master
Water Magic 7 Master
Earth Magic 7 Master
Dark Elf Magic 10 Grandmaster
Merchant 10 Grandmaster
Disarm Traps 10 Grandmaster
Armsmaster 4 Expert
Alchemy 4 Expert

Artorius Veritas

Тридцать четыре года этот древний вампир залечивал раны, полученные в последней схватке. Не удивительно, что ему не терпится размяться.

Местонахождение Shadowspire
Class Nosferatu
Level 50
Age 20
Might 31
Intellect 15
Personality 27
Endurance 27
Accuracy 26
Speed 39
Luck 17
Dagger 10 Grandmaster
Bow 4
Shield 6 Expert
Leather 6 Expert
Chain 4 Expert
Spirit Magic 6 Expert
Mind Magic 6 Expert
Body Magic 4 Expert
Vampire Magic 8 Master
ID Item 4 Expert
Merchant 4 Expert
Perception 4 Expert
Regeneration 4 Expert
Disarm Traps 4 Expert
ID Monster 10 Grandmaster
Armsmaster 3
Alchemy 7 Master
Learning 3

Duroth the Eternal

Немногие драконы могут похвастаться столь же почтенным возрастом как у Duroth. Он так и не смог прижиться в обществе молодых драконов Garrote Gorge и отправился основывать новое "гнездо" и искать смысл существования.

Местонахождение Regna
Class Great Wyrm
Level 50
Age 20
Might 100
Intellect 27
Personality 13
Endurance 45
Accuracy 23
Speed 27
Luck 17
Dragon Magic 11 Grandmaster
ID Item 10Master
Merchant 10 Expert
Body Building 9 Master
Meditation 9 Master
Perception 11 Grandmaster
Regeneration 9 Expert
ID Monster 10 Master
Alchemy 10 Master
Learning 11 Grandmaster

Nathaniel Roberts**

Не состоя в гильдии некромантов, Nathanial Roberts, тем не менее, умудрился приобрести приличные познания в темной магии.

Местонахождение Shadowspire
Class Necromancer
Level 15
Age 20
Might 15
Intellect 27
Personality 11
Endurance 17
Accuracy 15
Speed 17
Luck 15
Staff 8 Master
Dagger 4 Expert
Leather 4 Expert
Air Magic 4 Expert
Water Magic 4 Expert
Earth Magic 8 Master
Dark Magic 8 Master
ID Item 3
Merchant 2
Meditation 2
Perception 2
Disarm Traps 2
ID Monster 2
Alchemy 2
Learning 3

Dyson Leyland

Клерик, раздираемый между вдолбленным в Храме Света воспитанием и тягой к темной стороне магии, появившейся у него во время шпионажа в гильдии некромантов.

Местонахождение Гильдия некромантов
Class Cleric
Voice 6
Age 20
Might 15
Intellect 15
Personality 22
Endurance 14
Accuracy 12
Speed 13
Luck 13
Staff 4
Mace 4 Expert
Shield 4
Leather 1
Chain 4 Expert
Spirit Magic 4 Expert
Mind Magic 4 Expert
Body Magic 4 Expert
Merchant 4 Expert
Repair 1
Body Building 1
Meditation 1
Perception 2
Alchemy 2
Learning 4 Expert

Blazen Stormlance

У Charles Quixote не было лучшего ученика, чем Blazen. Последний даже объявил личный крестовых поход против некромантов Shadowspire. А чего это они скелетоновых драконов начали клонировать?

Местонахождение Mad Necromancer's Lab
Class Champion
Level 50
Age 20
Might 30
Intellect 13
Personality 15
Endurance 30
Accuracy 21
Speed 27
Luck 11
Sword 7 Master
Spear 10 Grandmaster
Bow 4 Expert
Mace 4 Expert
Shield 10 Grandmaster
Chain 4 Expert
Plate 10 Grandmaster
Repair 10 Grandmaster
Body Building 3
Perception 4
Disarm Traps 2
Armsmaster 10 Grandmaster

Магия Стихии Огня

Заклинания уровня Normal



Torch Light
Затраты маны: 1
Normal: увеличивает радиус освещенности вокруг группы.
Expert: усиление эффекта.
Master: большее усиление эффекта.
Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.



Fire Bolt
Затраты маны: 2
Normal: выстреливает огнем по выбранному существу. Наносимый урон равен 1-3 за каждое очко в умении Fire Magic.
Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Grand Master: максимальное уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.



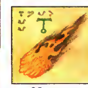
Fire Resistance
Затраты маны: 3
Normal: усиливает сопротивление всех членов группы к магии Стихии Огня на 1 за каждое очко в умении Fire Magic. Длительность – 1 час за каждое очко в умении Fire Magic
Expert: сила сопротивления удваивается.
Master: сила сопротивления утраивается.
Grand Master: сила сопротивления увеличивается в четыре раза.



Fire Aura
Затраты маны: 4
Normal: выбранное оружие наносит при точном ударе дополнительный урон огнем, равный 1-6. Длительность – 1 час за каждое очко в умении Fire Magic.
Expert: наносимый урон огнем 2-12.
Master: наносимый урон огнем 3-18.
Grand Master: наносимый урон 3-18 придается оружию навсегда.

Очень неплохое заклинание. Во-первых, сильно усиливает боевые качества оружия, а Во-вторых, увеличивает стоимость оружия. Если ваш маг достиг уровня Grand Master, то "обработанное" им оружие подорожает на 2000 золотых. Правда, в магазинах его все равно будут покупать с уценкой, если у продающего члена группы нет навыка Merchant Grand Master.

Заклинания уровня Expert



Haste
Затраты маны: 5
Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием. Длительность – 1 час + 1 минута за каждое очко в умении Fire Magic. По окончанию действия заклинания вся группа будет ослаблена (Weak).
Master: длительность – 1 час + 3 минуты за каждое очко в умении Fire Magic.
Grand Master: длительность – 1 час + 4 минуты за каждое очко в умении Fire Magic.

Fireball
Затраты маны: 8
Expert: во врага выстреливается огненный шар, который при попадании взрывается, нанося урон всем, кто окажется в радиусе поражения, включая и вашу группу. Наносимый урон равен 1-6 за каждое очко в умении Fire Magic.
Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Grand Master: максимальное уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

К сожалению, огненный шар летит медленно, и противник может легко от него увернуться. Поэтому применяйте это заклинание в пошаговом режиме.







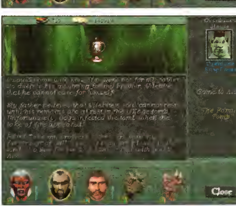
















Fire Spike

Затраты маны: 10

Expert: бросает немного вперед перед группой звездочку, которая взрывается при соприкосновении с любым существом, нанося урон в 1-6 за каждое очко в умении Fire Magic. Можно выкинуть одновременно 5 звездочек, каждая будет оставаться на месте 1 минуту.

Master: можно выбросить 7 звездочек, наносимый урон составит 1-8 за каждое очко в умении Fire Magic.

Grand Master: можно выбросить 9 звездочек, наносимый урон составит 1-10 за каждое очко в умении Fire Magic.

Заклинание удобно применять в качестве бомб для забрасывания противника, находящегося ниже вашей группы, например, в некоторых подземельях.

Заклинания уровня Master



Immolation

Затраты маны: 15

Master: окружает группу огненным кольцом, которое причиняет вред только врагам и существует в течение 1 минуты за каждое очко в умении Fire Magic. Наносимый урон равен 1-6 за каждое очко в умении Fire Magic.

Grand Master: длительность - 10 минут за каждое очко в умении Fire Magic.



Meteor Shower

Затраты маны : 20

Master: на самых ближайших к группе врагов проливается дождь из 16 метеоров, каждый из которых наносит урон 8 + 1 за каждое очко в умении Fire Magic. Действует только на открытой местности.

Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием, 20 метеоров.



Inferno

Затраты маны: 25

Master: поджаривает всех и вся (включая и членов группы), нанося урон в 12 +1 за каждое очко в умении Fire Magic. Пользуйтесь для добивания врагов, когда уверены в победе. Заклинание действует только на улице.

Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Grand Master



Incinerate

Затраты маны: 30

Grand Master: нанесение существенного урона выбранному противнику: 15 + 15 за каждое очко в умении Fire Magic.

Магия Стихии Воздуха

Заклинания уровня Normal



Wizard Eye

Затраты маны: 1

Normal: в течение 1 часа за каждое очко в умении Air Magic на автокарте показываются существа (нейтральные – зеленым цветом, враги – красным).

Expert: вдобавок к существам вы будете видеть и сокровища (предметы) в виде синих значков.

Master: теперь синим цветом будут отмечаться и важные места (т.е. рычаги, кнопки и проч.)

Grand Master: на применение заклинания не расходуется мана.

Очень ценное заклинание. Помимо всего прочего помогает обнаруживать секретные области: если вы видите в подземелье на пустом месте синие значки предметов, значит надо искать потайную дверь – вы еще не все комнаты нашли.



Feather Fall

Затраты маны: 2

Normal: замедляет скорость падения с большой высоты, вследствие чего группа не получает ранений. Действует на всю группу сразу, длительность 5 минут за каждое очко в умении Air Magic.

Expert: длительность 10 минут за каждое очко в умении Air Magic.

Master: длительность 1 час за каждое очко в умении Air Magic.

Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.





Air Resistance

Затраты маны: 3

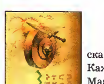
Normal: увеличивает сопротивляемость всех членов группы заклинаниям Стихии Воздуха на 1 за каждое очко в умении Air Magic. Длительность – 1 час за каждое очко в умении Air Magic.

Expert: показатель сопротивляемости удваивается.

Master: показатель сопротивляемости утраивается.

Grand Master: показатель сопротивляемости увеличивается в четыре раза.





Sparks

Затраты маны: 4

Normal: выстреливает 3 шаровыми молниями, которые отскакивают от стен, пока не попадут в цель или не исчезнут. Каждый шар наносит урон в 2 + 1 за каждое очко в умении Air Magic.

Expert: теперь выстреливаются уже 5 шаров, плюс уменьшается время восстановления перед следующим заклинанием.

Master: выстреливаются 7 шаров, уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: выстреливаются 9 шаров, минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

Как ни странно, но это заклинание особенно действенно против Behemoths всех разновидностей (Young, Ancient). Только применять его нужно в упор, чтобы все шарики в цель попали.



Заклинания уровня Expert



Jump

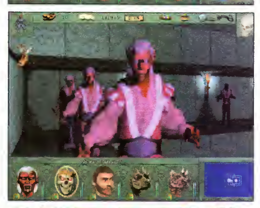
Затраты маны: 5

Expert: группа совершает высокий прыжок вверх, но при приземлении не получает повреждений.

Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

Чтобы запрыгнуть в какое-то место, вам необходимо двигаться в нужном направлении во время применения заклинания, иначе группа приземлится там же, где стояла. Из-за этого проще всего сделать "Прыжок" активным заклинанием и применять его нажатием клавиши S. Что интересно, запрыгнуть с помощью нескольких последовательных прыжков можно значительно выше уровня максимальной высоты полета.



Shield

Затраты маны: 8

Expert: группа получает только половину урона от стрел и камней неприятеля. Длительность – 1 час плюс 5 минут за каждое очко в умении Air Magic.

Master: длительность действия 1 час плюс 15 минут за каждое очко в умении Air Magic.

Grand Master: длительность действия 1 час за каждое очко в умении Air Magic.



Lightning Bolt

Затраты маны: 10

Expert: выстреливает молнию в выбранного противника, нанося ему урон в 1-8 единиц за каждое очко в умении Air Magic.

Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

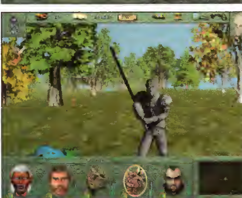


In hoc signo vincis











Заклинания уровня Master



Invisiblity

Затраты маны: 15

Master: группа невидима для находящихся неподалеку существ, длительность – 10 минут за каждое очко в умении Air Magic. Заклинание прервется, если группа задержится в непосредственной близости от противника, попытается с кем-нибудь заговорить, применить магию (любую) или напасть. Невидимость нельзя накладывать повторно, если рядом есть какие-либо существа (даже, если тех и не видно).

Grand Master: длительность заклинания 1 час за каждое очко в умении Air Magic.

В некоторых случаях это заклинание – незаменимая вещь. Если врагов много и они вам не по зубам, попробуйте прокрасться мимо под прикрытием невидимости. Так можно легко ограбить Титанов в Titan Stronghold или избежать драки с минотаврами по пути в Nighon.



Implosion

Затраты маны: 20

Master: наносит одному чудовищу урон в 10 единиц + 1-10 единиц за каждое очко в умении Air Magic.

Grand Master: уменьшение паузы перед следующим заклинанием.

Чем больше масса монстра, тем эффективнее это заклинание.



Fly

Затраты маны: 25

Master: группа сможет летать на протяжении 1часа за каждое очко в умении Air Magic. Каждые пять минут, в течение которых группа находится в воздухе, маг будет терять единицу маны. Любая вещь с эффектом “Regenerate Spell Points Over Time” полностью компенсирует эти потери.

Grand Master: нет потерь маны во время полета.

Очень ценное заклинание – существенно ускоряет передвижение по области. Кроме этого, если вы сражаетесь с чудовищами в походовом режиме находясь в воздухе, вы сможете легко держаться от них на расстоянии – из-за разницы в скорости пять “шагов” в полете равны доброй дюжине шагов по земле Просто все время отступайте, и к вам никто не приблизится.

Заклинания уровня Grand Master



Starburst

Затраты маны: 30

Grand Master: на головы врагов падают 20 звездочек, каждая из которых наносит урон в 20 + 1 единицу за каждое очко в умении Air Magic.

К сожалению, действует только на открытой местности, но зато уж как вдарит, так вдарит!

Заклинания Стихии Воды

Заклинания уровня Normal



Awaken

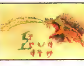
Затраты маны: 1

Normal: будит уснувших персонажа от естественного сна (если во время отдыха на группу напали враги) или вызванного заклинанием. В последнем случае заклинание сработает, если персонаж спал не более 3 минут за каждое очко в умении Water Magic.

Expert: действует, если персонаж спит не более 1 часа за каждое очко в умении Water Magic

Master: действует, если персонаж спит не более 1 дня за каждое очко в умении Water Magic.

Grand Master: тот же эффект, что и Master.



Poison Spray

Затраты маны: 2

Normal: брызгает в одного противника ядом, нанося урон в 2 + 1-2 за каждое очко в умении Water Magic.

Expert: выстреливает 3 струи яда, уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Master: выстреливает 5 струй яда, еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: выстреливает 7 струй яда, минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.





Water Resistance

Затраты маны: 3

Normal: усиливает сопротивляемость группы магии Стихии Воды на 1 за каждое очко в умении Water Magic. Длительность – 1 час за каждое очко в умении Water Magic.

Expert: эффект сопротивляемости удваивается.

Master: эффект сопротивляемости утраивается.

Grand Master: эффект сопротивляемости увеличивается в четыре раза.





Ice Bolt

Затраты маны: 4

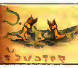
Normal: на одного противника обрушивается ледяной удар, наносящий урон 1-4 за каждое очко в умении Water Magic.

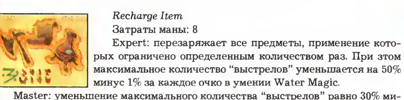
Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Expert





Water Walk

Затраты маны: 5

Expert: позволяет всей группе ходить по поверхности воды. Длительность – 10 минут за каждое очко в умении Water Magic. За каждые 20 минут, проведенные группой на поверхности воды, ваш маг будет терять одну единицу маны.

Master: длительность – 1 час за каждое очко в умении Water Magic.

Grand Master: нет потерь маны при хождении по воде.





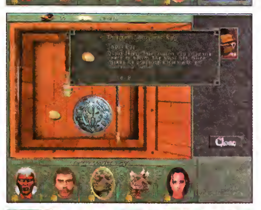
Recharge Item

Затраты маны: 8

Expert: перезаряжает все предметы, применение которых ограничено определенным количеством раз. При этом максимальное количество “выстрелов” уменьшается на 50% минус 1% за каждое очко в умении Water Magic.

Master: уменьшение максимального количества “выстрелов” равно 30% минус 1% за каждое очко в умении Water Magic.

Grand Master: уменьшение максимального количества “выстрелов” равно 20% минус 1% за каждое очко в умении Water Magic.



Acid Burst

Затраты маны: 10

Expert: выстреливает в одного врага кислотой, нанося урон 9 + 1-9 за каждое очко в умении Water Magic.

Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Master





Enchant Item

Затраты маны: 15

Master: придает обычным предметам дополнительные свойства. Шанс этого заклинания сработать – 10% за каждое очко в умении Water Magic. Не действует на оружие, квестовые вещи, а все остальные предметы должны стоить не менее 450 золотых.

Grand Master: приданные предметам свойства усиливаются, а цена подходящих предметов уменьшается до 250 золотых.

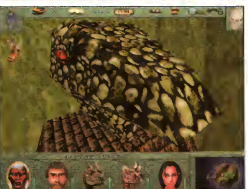
Еще один неплохой способ раздобыть деньжат, да и можно иногда получить неплохую вещь. Действует только на немагические и дорогие вещи.













Town Portal
Затраты маны: 20
Master: переносит группу к центральному фонтану некоторых из ранее посещенных городов. Шанс заклинания сработать – 10% за каждое очко в умении Water Magic. Нельзя применять заклинание, когда рядом есть чудовища.
Grand Master: теперь заклинание работает даже вблизи чудовищ.



Ice Blast
Затраты маны: 25
Master: выстреливает ледяным шаром во врага, который при соприкосновении взрывается, выдавая 7 осколков. Каждый осколок наносит урон в 12 + 1-3 за каждое очко в умении Water Magic.
Grand Master: шар при ударе разделяется на 9 осколков, уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.



Заклинания уровня Grand Master



Lloyd's Beacon
Затраты маны: 30
Grand Master: позволяет вам установить в любом месте маяк, к которому вы сможете перенестись из любой точки мира. Можно одновременно иметь 5 маяков, каждый из которых будет работать 1 неделю за каждое очко в умении Water Magic.
Безусловно, одно из САМЫХ полезных заклинаний.

Магия Стихии Земли

Заклинания уровня Normal



Stun
Затраты маны: 1
Normal: отбрасывает противника назад, после чего ему приходится некоторое время восстанавливаться. Однако физического вреда заклинание не наносит.
Expert: усиление эффекта.
Master: еще большее усиление эффекта.
Grand Master: максимальный эффект.



Slow
Затраты маны: 2
Normal: уменьшает вдвое скорость выбранного врага и увеличивает у него вдвое время восстановления. Длительность заклинания – 3 минуты за каждое очко в умении Earth Magic.
Expert: длительность – 5 минут за каждое очко в умении Earth Magic.
Master: теперь у противника скорость будет уменьшаться в четыре раза.
Grand Master: скорость противника уменьшается в восемь раз.



Earth Resistance
Затраты маны: 3
Normal: усиливает сопротивляемость группы магии Стихии Земли на 1 за каждое очко в умении Earth Magic. Длительность – 1 час за каждое очко в умении Earth Magic.
Expert: показатель сопротивляемости удваивается.
Master: показатель сопротивляемости утраивается.
На уровни Grand Master: показатель сопротивляемости увеличивается в четыре раза.



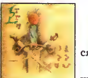
Deadly Swarm
Затраты маны: 4
Normal: рой насекомых атакует одного врага, нанося урон в 5 + 1-3 за каждое очко в умении Earth Magic.
Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Master: дальнейшее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Expert



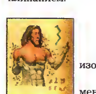
Stone Skin
Затраты маны: 5
Expert: поднимает AC всех членов группы на 5 + 1 за каждое очко в умении Earth Magic. Длительность – 1 час за каждое очко в умении Earth Magic.
Master: длительность – 1 час + 15 минут за каждое очко в умении Earth Magic.
Grand Master: длительность – 1 час за каждое очко в умении Earth Magic.





Blades
Затраты маны: 8
Expert: во врага летит вращающееся стальное лезвие, наносящее урон в 1-9 за каждое очко в умении Earth Magic.
Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.





Stone to Flesh
Затраты маны: 10
Expert: нейтрализует окаменение персонажа, если оно произошло меньше, чем за 1 час за каждое очко в умении Earth Magic.
Master: заклинание действует, если окаменение произошло меньше, чем за 1 день за каждое очко в умении Earth Magic.
Grand Master: действие заклинания не ограничено временем.

Заклинания уровня Master

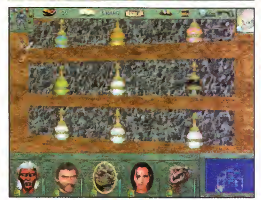


Rock Blast
Затраты маны: 15
Master: выбрасывает вперед камень, который будет некоторое время отскакивать от стен, пока не столкнется с врагом или не исчезнет. Наносит урон 1-8 за каждое очко в умении Earth Magic и может нанести вред и самой группе.
Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Очень эффективное заклинание, если хотите достать притаившегося за углом врага.





Telekinesis
Затраты маны: 20
Master: позволяет открывать сундуки и двери на расстоянии, а также подбирать предметы.
Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.





Death Blossom
Затраты маны: 25
Master: наносимый урон равен 20 +1 за каждое очко в умении Earth Magic, причем заклинание действует не только на конкретного врага, но и на тех, кто окажется поблизости. Действует только на открытом воздухе.
Grand Master: наносимый урон равен 20 + 2 за каждое очко в умении Earth Magic. Уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Grand Master



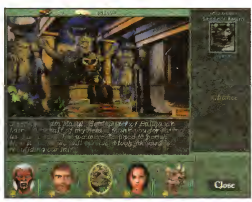
Mass Distortion
Затраты маны: 30
Grand Master: увеличивает вес противника, отчего тот падает на землю и больно ударяется. Урон равен 25% здоровья цели + 2% за каждое очко в умении Earth Magic.

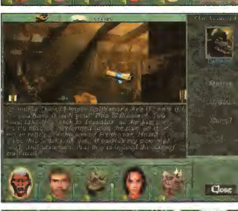
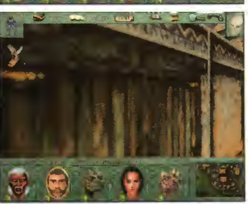


Магия Сферы Духа

Заклинания уровня Normal

Detect Life
Затраты маны: 1
Normal: показывает количество хит-поинтов, оставшихся у существа, по которому был сделан правый щелчок мыши. Длительность – 10 минут за каждое очко в умении Spirit Magic.



Expert: длительность – 30 минут за каждое очко в умении Spirit Magic.
Master: длительность – 1 час за каждое очко в умении Spirit Magic.
Grand Master: показывает заклинания, наложенные на существо, по которому был сделан правый щелчок мыши.



Bless
Затраты маны: 2
Normal: увеличивает вероятность персонажа попасть по врагу с рукопашной схватке или из стрелкового оружия. Бонус – 5 + 1 за каждое очко в умении Spirit Magic. Длительность – 1 час + 5 минут за каждое очко в умении Spirit Magic.
Expert: действует на всю группу сразу.
Master: длительность – 1 час + 15 минут за каждое очко в умении Spirit Magic.
Grand Master: длительность 1 час + 1 час за каждое очко в умении Spirit Magic.



Fate
Затраты маны: 3
Normal: либо увеличивает вероятность нанесения отдельным персонажем точного удара, либо уменьшает вероятность нанесения точного удара одним из врагов. Бонус – 20 + 1 за каждое очко в умении Spirit Magic. Длительность – 5 минут.
Expert: бонус – 20 + 2 за каждое очко в умении Spirit Magic.
Master: бонус – 20 + 4 за каждое очко в умении Spirit Magic.
Grand Master: бонус – 20 + 6 за каждое очко в умении Spirit Magic.



Turn Undead
Затраты маны: 4
Normal: вся видимая в данный момент нежить обращается в бегство. Длительность – 3 минуты + 1 минута за каждое очко в умении Spirit Magic.
Expert: длительность – 3 минуты + 3 минуты за каждое очко в умении Spirit Magic.
Master: длительность – 3 минуты + 5 минут за каждое очко в умении Spirit Magic.
Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Expert



Remove Curse
Затраты маны: 5
Expert: снимает проклятие с персонажа (состояние Cursed). Срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 час назад за каждое очко в умении Spirit Magic.
Master: срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 день назад за каждое очко в умении Spirit Magic.
Grand Master: нет ограничения по времени.



Preservation
Затраты маны: 8
Expert: спасает персонажи от смерти (Dead) в случае получения ими тяжелых повреждений. Вместо этого персонаж просто теряет сознание, и его потом можно лечить обычными средствами. Однако если к концу действия заклинания потерявший сознание персонаж не будет вылечен, то умрет. Длительность – 1 час + 5 минут за каждое очко в умении Spirit Magic.
Master: длительность – 1 час + 15 минут за каждое очко в умении Spirit Magic.
Grand Master: длительность – 1 час + 1 час за каждое очко в умении Spirit Magic.



Heroism
Затраты маны: 10
Expert: увеличивает урон, наносимый персонажем во время боя противнику на 5 + 1 за каждое очко в умении Spirit Magic. Длительность – 1 час + 5 минут за каждое очко в умении Spirit Magic. Действует на всю группу.
Master: длительность – 15 минут за каждое очко в умении Spirit Magic.
Grand Master: длительность – 1 час за каждое очко в умении Spirit Magic.

Заклинания уровня Master



Spirit Lash
Затраты маны 15
Master: наносит урон противнику, стоящему рядом. Урон равен 10 + 2-8 за каждое очко в умении Spirit Magic.
Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.



Raise Dead
Затраты маны: 20
Master: воскрешает персонаж из мертвых (Dead). Срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 день назад за каждое очко в умении Spirit Magic.
Grand Master: нет ограничения по времени.



Shared Life
Затраты маны: 25
Master: равномерно распределяет HP между всеми членами группы. Новая сумма HP на всю группу равна сумме HP всех персонажей + 3 за каждое очко в умении Spirit Magic.
Grand Master: новая сумма HP на всю группу равна сумме HP всех персонажей + 4 за каждое очко в умении Spirit Magic.
Очень полезное заклинание – делает вашего мага (всегда самого "дохлого" в команде) намного более живучим. Однако при этом уменьшается здоровье рыцаря или других особо здоровых персонажей.

Заклинания уровня Grand Master




Resurrection
Затраты маны: 30
Grand Master: оживляет персонажа, тело которого было уничтожено (картинка с черепом). Оживший герой будет ославленным (Weak), а клерику придется долго восстанавливаться после этого заклинания.

Магия Сферы Разума

Заклинания уровня Normal



Remove Fear
Затраты маны: 1
Normal: снимает страх (Afraid) с персонажей. Срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 3 минуты назад за каждое очко в умении Mind Magic.
Expert: срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 час назад за каждое очко в умении Mind Magic.
Master: срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 день назад за каждое очко в умении Mind Magic.
Grand Master: нет ограничения по времени.



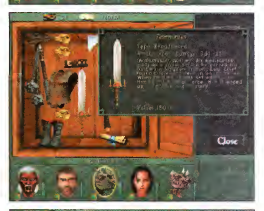
Mind Blast
Затраты маны: 2
Normal: выстреливает во врага заряд энергии разума, наносящий урон в 3 +1-3 за каждое очко в умении Mind Magic.
Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.



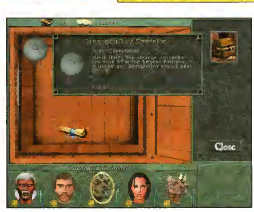
Mind Resistance
Затраты маны: 3
Normal: усиливает сопротивляемость группы магии Сферы Разума на 1 за каждое очко в умении Mind Magic.
Expert: показатель сопротивляемости удваивается.
Master: показатель сопротивляемости утраивается.
Grand Master: показатель сопротивляемости увеличивается в четыре раза.

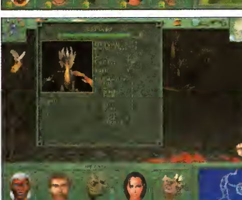
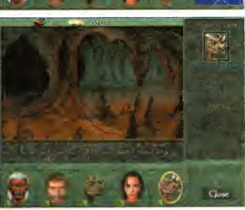


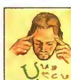










Telepathy

Затраты маны: 4

Normal: клерик читает мысли существа, определяя, какие у того есть предметы и сколько золота.

Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Expert



Charm

Затраты маны: 5

Expert: выбранное существо перестает испытывать враждебные чувства к группе и не атакует, мирно стоя в сторонке. Эффект заклинания исчезает, если вы сами случайно или намеренно атакуете существо. Длительность – 5 минут за каждое очко в умении Mind Magic.

Master: длительность – 10 минут за каждое очко в умении Mind Magic.

Grand Master: заклинание действует, пока группа не покинет данную область (перейдет на другую карту или в подземелье).



Cure Paralysis

Затраты маны: 8

Expert: излечивает персонажа от паралича (Paralyzed). Срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 час назад за каждое очко в умении Mind Magic.

Master: срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 день назад за каждое очко в умении Mind Magic.

Grand Master: нет ограничений по времени.



Berserk

Затраты маны: 10

Expert: выбранное существо сходит с ума и нападает на самое ближайшее к нему существо, включая и союзников. Длительность – 5 минут за каждое очко в умении Mind Magic.

Master: длительность – 10 минут за каждое очко в умении Mind Magic.

Grand Master: длительность – 1 час за каждое очко в умении Mind Magic.

Заклинания уровня Master



Mass Fear

Затраты маны: 15

Master: любое существо рядом с группой обращается в бегство. Длительность – 3 минуты +1 минута за каждое очко в умении Mind Magic. Не действует на нежить.

Grand Master: длительность – 5 минут за каждое очко в умении Mind Magic.



Cure Insanity

Затраты маны: 20

Master: излечивает безумие (состояние Insane) персонажа. Срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 день назад за каждое очко в умении Mind Magic.

Grand Master: нет ограничения по времени.



Psychic Shock

Затраты маны: 25

Master: сильный удар по мозгам врага, наносящий урон в 12 +1-12 за каждое очко в умении Mind Magic.

Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Grand Master



Enslave

Затраты маны: 30

Grand Master: действует гораздо лучше заклинания Charm – позволяет клерику управлять разумом существа. Длительность – 10 минут за каждое очко в умении Mind Magic. Не эффективно против нежити.

In hoc signo vincis

Магия Сферы Тела

Заклинания уровня Normal



Cure Weakness
Затраты маны: 1
Normal: излечивает слабость (Weak) персонажей. Срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 3 минуты назад за каждое очко в умении Body Magic.
Expert: срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1час назад за каждое очко в умении Body Magic.
Master: срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 день назад за каждое очко в умении Body Magic.
Grand Master: нет ограничения по времени.



Heal
Затраты маны: 2
Normal: восстанавливает здоровье одному персонажу. Восстанавливается 5 + 2 HP за каждое очко в умении Body Magic.
Expert: восстанавливается 5 + 3 HP за каждое очко в умении Body Magic
Master: восстанавливается 5 + 4 HP за каждое очко в умении Body Magic.
Grand Master: восстанавливается 5 + 5 HP за каждое очко в умении Body Magic.

Body Resistance
Затраты маны: 3
Normal: усиливает сопротивляемость группы магии Сферы Тела на 1 за каждое очко в умении Body Magic.
Expert: показатель сопротивляемости удваивается.
Master: показатель сопротивляемости утраивается.
Grand Master: показатель сопротивляемости увеличивается в четыре раза.

Harm
Затраты маны: 4
Normal: ранит выбранного противника. Наносимый урон равен 8 + 1-2 за каждое очко в умении Body Magic.
Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

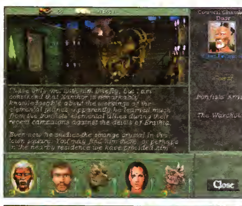
Заклинания уровня Expert

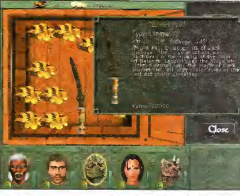


Regeneration
Затраты маны: 5
Expert: персонаж начинает восстанавливать свое здоровье стечением времени. Длительность – 1 час за каждое очко в умении Body Magic. Восстанавливается 1 HP каждую минуту, пока действует заклинание.
Master: восстанавливается 3 HP каждую минуту, пока действует заклинание.
Grand Master: восстанавливается 10 HP каждую минуту, пока действует заклинание.
Самое эффективное и практичное заклинание лечения. Затраты невелики, а результат уже на уровне эксперта весьма ощутим.



Cure Poison
Затраты маны: 8
Expert: излечивает отравление персонаж (Poisoned). Срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 час назад за каждое очко в умении Body Magic.
Master: срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 день назад за каждое очко в умении Body Magic.
Grand Master: нет ограничения по времени.

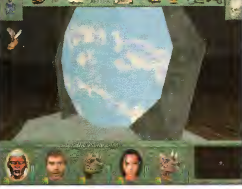


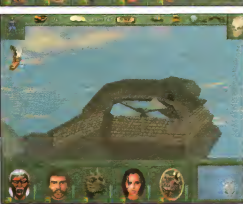













Hammerhands
Затраты маны: 10
Expert: персонаж, имеющий навык рукопашного боя (Unarmed Skill) получает бонус к точности удара.
Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Grand Master: действует на всех персонажей с этим навыком.

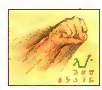
Заклинания уровня Master



Cure Disease
Затраты маны: 15
Master: излечивает персонаж от болезни (Diseased). Срабатывает, если состояние появилось не позднее, чем 1 день назад за каждое очко в умении Body Magic.
Grand Master: нет ограничения по времени.



Protection from magic
Затраты маны: 20
Master: вся группа получает защиту от состояний Poison, Disease, Stone, Paralyze и Weakness, получаемых из-за специальных магических атак противника. Длительность – 1 час за каждое очко в умении Body Magic. Защита дается от одной магической атаки противника за каждое очко в умении Body Magic.
Grand Master: теперь дается защита и от состояний Death и Eradication.



Flying Fist
Затраты маны: 25
Master: во врага летит волшебный кулак, наносящий урон в 30 + 1-5 за каждое очко в умении Body Magic.
Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

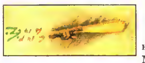
Заклинания уровня Grand Master



Power Cure
Затраты маны: 30
Grand Master: лечит всю группу сразу, восстанавливая 10 HP +5 за каждое очко в умении Body Magic.

Магия Сферы Света

Заклинания уровня Normal



Light Bolt
Затраты маны: 5
Normal: выстреливает в противника лучом света, наносящим урон в 1-4 за каждое очко в умении Light Magic. Наносит двойной урон всем видам нежити.
Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.



Destroy Undead
Затраты маны: 10
Normal: действует только против нежити, нанося урон в 1-16 за каждое очко в умении Light Magic.
Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.

In hoc signo vincis



Dispel Magic

Затраты маны: 15

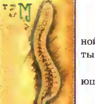
Normal: полностью развеивает все заклинания, наложенные на всех существ в поле зрения мага.

Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.





Paralyze

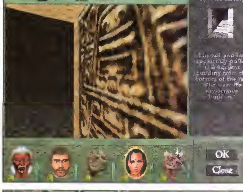
Затраты маны: 20

Normal: временно парализует противника, делая его отличной мишенью для боевых упражнений. Длительность – 3 минуты за каждое очко в умении Light Magic.

Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.



Заклинания уровня Expert



Summon Wisp

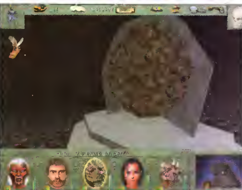
Затраты маны: 25

Expert: вызывает низшего элементаля света (Wisp), который будет активно нападать на врагов. Длительность – 5 минут за каждое очко в умении Light Magic. Одновременно можно вызывать только одного элементаля. Элементаль будет обстреливать врагов заклинанием Light Bolt.

Master: длительность – 15 минут за каждое очко в умении Light Magic. Одновременно можно вызывать до трех элементалей.

Grand Master: теперь можно вызывать уже 5 элементалей, причем это будут уже Will-O'-Wisps (высшие элементали).

Особенно эффективно вызывать союзников на Арене. В остальных случаях мало полезное заклинание.





Day of the Gods

Затраты маны: 30

Expert: увеличивает все характеристики персонажей на величину, равную троекратному умению в Light Magic.

Master: увеличивает все характеристики персонажей на величину, равную четырехкратному умению в Light Magic.

Grand Master: увеличивает все характеристики персонажей на величину, равную пятикратному умению в Light Magic.

Заклинания уровня Master



Prismatic Light

Затраты маны: 35

Master: наносит одному врагу урон в 25 +1 за каждое очко в умении Light Magic. Действует только на открытой местности.

Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.





Day of Protection

Затраты маны: 40

Master: одновременно накладывает на всю группу заклинания Feather Fall, Wizard Eye и Air Resistance, Body Resistance, Earth Resistance, Fire Resistance, Mind Resistance и Water Resistance. Величина накладываемых заклинаний равна четырехкратному умению в Light Magic.

Grand Master: величина накладываемых заклинаний равна пятикратному умению в Light Magic.



Hour of Power

Затраты маны: 45

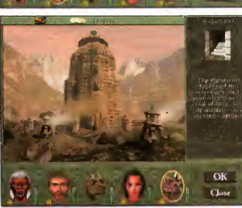
Master: одновременно накладывает на всю группу заклинания Haste, Heroism, Shield, Stone Skin и Bless. Величина накладываемых заклинаний равна четырехкратному умению в Light Magic.



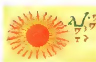
In hoc signo vincis







Grand Master: величина накладываемых заклинаний равна пятикратному умению в Light Magic.



Sunray
Затраты маны: 50
Master: действует только на одного противника, нанося урон 20 +1-20 за каждое очко в умении Light Magic. Действует только на открытом воздухе.
Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.

Заклинания уровня Grand Master



Divine Intervention
Затраты маны: 55
Grand Master: полностью вылечивает всех членов группы от любых вредных состояний, восстанавливает все HP и SP. Можно применить только три раза за день. При каждом применении заклинания маг стареет на 10 лет.
Ценное заклинание. Но не забудьте держать на готове Potion of Rejuvination для лечнения неестественного старения.

Магия Сферы Тьмы

Заклинания уровня Normal



Reanimate
Затраты маны: 10
Normal: оживляет мертвого противника. Этот зомби будет драться с врагами группы, пока его не убьют или пока группа не покинет данную область.
Expert: теперь здоровье зомби равно 30 HP за каждое очко в умении Dark Magic.
Master: здоровье зомби – 40 HP за каждое очко в умении Dark Magic.
Grand Master: здоровье зомби – 50 HP за каждое очко в умении Dark Magic.



Toxic Cloud
Затраты маны: 15
Normal: выстреливает в противника облаком яда, наносящего ранения в 25 +1-10 за каждое очко в умении Dark Magic.
Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Grand Master: минимальное время восстановления перед следующим заклинанием.



Vampiric Weapon
Затраты маны: 20
Normal: придает оружию качество "вампиризм" (каждый удачный удар по противнику передает владельцу оружия немного здоровья врага). Длительность – 1 час за каждое очко в умении Dark Magic.
Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Grand Master: эффект заклинания остается у оружия навсегда.



Shrinking Ray
Затраты маны: 25
Normal: уменьшает размер одного врага наполовину (в результате наносимый им урон группе тоже уменьшается наполовину). Длительность – 5 минут за каждое очко в умении Dark Magic.
Expert: уменьшает размер врага в три раза.
Master: уменьшает размер врага в четыре раза.
Grand Master: теперь заклинание действует на нескольких стоящих рядом врагов.

Заклинания уровня Expert



Shrapmetal
Затраты маны: 30
Expert: выстреливает веером пять кусков металла, каждый из которых наносит противнику урон в 6 + 1-6 за каждое очко в умении Dark Magic.

Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием, маг выстреливает семью кусками металла.

Grand Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием, маг выстреливает девятью кусками металла.



Control Undead
Затраты маны: 35
Expert: дает возможность командовать одним Undead-существом (любого вида). Длительность – 3 минуты за каждое очко в умении Dark Magic.

Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием, длительность заклинания – 5 минут за каждое очко в умении Dark Magic.

Grand Master: еще большее уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием. Заклинание действует, пока группа не покинет данную область.



Pain Reflection
Затраты маны: 40
Expert: противник, сумевший нанести ранение персонажу, на которого наложено зто заклинание, получает точно такое же ранение, что и персонаж. Длительность – 1 час + 5 минут за каждое очко в умении Dark Magic.

Master: заклинание действует сразу на всю группу.

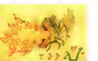
Grand Master: длительность – 1 час + 15 минут за каждое очко в умении Dark Magic.

Заклинания уровня Master



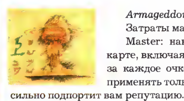
Dark Grasp
Затраты маны: 45
Master: жертву окутывает тьма, которая не позволяет ему стрелять или применять магию. Кроме этого, у данного врага уменьшаются в два раза показатели атаки изащиты, а также значительно замедляются движения (он реже атакует). Длительность действия – 5 минут за каждое очко в умении Dark Magic.

Grand Master: длительность – 10 минут за каждое очко в умении Dark Magic.



Dragon Breath
Затраты маны: 50
Master: наносит врагу и всем, стоящим вблизи, ранения. Урон основной "цели" – 1-25 за каждое очко в умении Dark Magic.

Grand Master: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.



Armageddon
Затраты маны: 55
Master: наносит сильные ранения всем существам на карте, включая и вашу группу. Наносимый урон равен 50 + 1 за каждое очко в умении Dark Magic. Заклинание можно применять только три раза в день на открытом воздухе, и оно сильно подпортит вам репутацию.

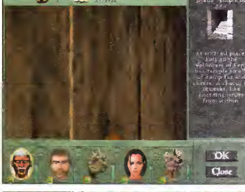
Grand Master: заклинание можно применять четыре раза в день.

Заклинания уровня Grand Master

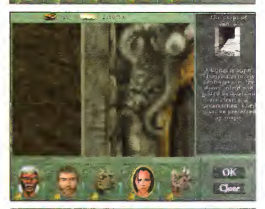


Souldrinker
Затраты маны: 60
Grand Master: высасывает жизнь у всех врагов на карте и передает вашим парням поровну в качестве лечения. Количество высасываемой жизни равно 25 +1-8 за каждое очко в умении Dark Magic.











In hoc signo vincis







Магические способности

К магии можно отнести также специфические способности, присущие определенным классам. Действуют они аналогично обычным заклинаниям, а вот получить их можно только при повышении "звания" персонажа данного класса.

Магические способности вампира



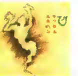
Lifedrain
Затраты маны: 5
Normal: отнимает жизнь у выбранного врага и передает часть ее вампиру. Наносимый урон равен 3 +1-3 за каждое очко в умении Vampire Ability. Вампир получает 1/3 высасанной жизни.
Expert: уменьшение времени восстановления перед следующим заклинанием.
Master: наносимый урон равен 5 +1-5 за каждое очко в умении Vampire Ability.
Grand Master: наносимый урон равен 7 +1-7 за каждое очко в умении Vampire Ability



Levitation
Затраты маны: 10
Normal: дает возможность парить над землей, позволяя без ущерба для здоровья преодолевать лаву или избегать плит-ловушек на полу. Действует и в подземельях.
Expert: длительность – 3 минуты за каждое очко в умении Vampire Ability.
Master: длительность – 1 час за каждое очко в умении Vampire Ability.
Grand Master: длительность – 3 часа за каждое очко в умении Vampire Ability.



Charm
Затраты маны: 15
Вампир зачаровывает находящихся рядом противников.
Master: длительность – 10 минут за каждое очко в умении Vampire Ability.
Grand Master: заклинание действует неограниченное время.



Mistform
Затраты маны: 30
Grand Master: действует только на самого вампира. Он превращается в туман, вследствие чего на него не действуют никакие физические атаки. Сам вампир тоже не может использовать физические атаки, но может пользоваться магией и стрелять из лука.

Магические способности Темного Эльфа



Glamour
Затраты маны: 5
Делает темного эльфа более привлекательным внешне для собеседника. Реальная польза – в магазинах вам продают вещи за меньшие деньги (прибавка к навыку "Торговля").
Normal: длительность – 5 минут за каждое очко в умении Dark Elf Ability.
Expert: длительность – 5 минут за каждое очко в умении Dark Elf Ability.
Master: длительность – 1 час за каждое очко в умении Dark Elf Ability.
Grand Master: существенное увеличение прибавки к навыку "Торговля".



Traveler's Boon
Затраты маны: 10
Темный эльф кастует одновременно Torch Light, Wizard Eye и Feather Fall на уровне Expert.
Expert: длительность – 30 минут за каждое очко в умении Dark Elf Ability.
Master: длительность – 1 час за каждое очко в умении Dark Elf Ability.
Grand Master: длительность – 2 часа за каждое очко в умении Dark Elf Ability.



Blind

Затраты маны: 15

Ослепляет выбранного врага, который на время действия заклинания не может стрелять, пользоваться магией и будет просто бесцельно шляться туда-сюда.

Master: длительность – 5 минут за каждое очко в умении Dark Elf Ability.

Grand Master: длительность – 10 минут за каждое очко в умении Dark Elf Ability.



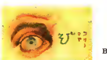
Darkfire

Затраты маны: 30

Темный эльф выстреливает сгустком магии Тьмы и Огня. Враг, по которому произведен такой "залп", сопротивляется заклинанию тем из своих показателей сопротивляемости магии Тьмы или Огня, который у него развит хуже.

Grand Master: наносит урон в 1-17 за каждое очко в умении Dark Elf Ability.

Магические способности Дракона



Fear

Затраты маны: 5

Дракон пугает противника, заставляя его пуститься в позорное бегство (при условии, что враг не может сопротивляться действию заклинания).

Normal: длительность – 3 минуты + 1 за каждое очко в умении Dragon Ability.

Expert: длительность – 5 минуты + 1 за каждое очко в умении Dragon Ability.

Master: действует на группу врагов, если они стоят рядом друг с другом.

Grand Master: заклинание действует на всех врагов в пределах видимости.



Flame Blast

Затраты маны: 10

Аналогично заклинанию Fireball, но только намного сильнее.

Expert: наносит урон в 10 + 1-10 за каждое очко в умении Dragon Ability.

Master: наносит урон в 11 + 1-11 за каждое очко в умении Dragon Ability.

Grand Master: наносит урон в 12 + 1-12 за каждое очко в умении Dragon Ability.



Flight

Затраты маны: 15

Master: дракон может летать, перевозя на себе всю партию. Действует только на открытом пространстве. Во время полета (когда ноги героев не касаются земли), расходуется дополнительная мана. Длительность – 1 час за каждое очко в умении Dragon Ability.

Grand Master: во время полета мана не расходуется.



Wing Buffet

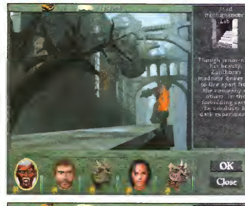
Затраты маны: 30

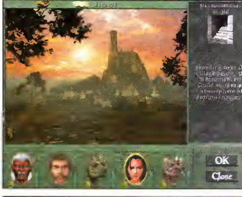
Grand Master: дракон машет крыльями и создает этим порыв ветра, отбрасывающий противников назад. Имеет смысл применять, если партию окружили сильные враги, не могущие проводить дистанционные атаки.

Кадры решают все

В качестве заключения мы дадим несколько советов по составлению группы. В принципе, выиграть игру можно практически с любым набором героев, так что эти советы совершенно необязательны. Однако они помогут вам собрать, на наш субъективный взгляд, наиболее эффективную партию.

Начнем с главного героя. Кем его делать? Ответ прост – некромантом. Почему именно некромантом? Давайте размышлять логически. Поскольку главного героя нельзя менять или отчислять из партии, он должен быть полезен до самого конца игры. А так как у нас есть возможность в конце концов завербовать под свои знамена четырех драконов, то всякая нужда





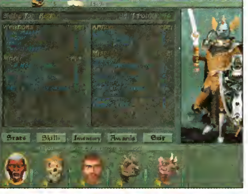






In hoc signo vincis











в бойцах (рыцарях, троллях, минотаврах) отпадает начисто. Вампиры тоже не нужны, поскольку маги из них никудышние, а бойцы – так, средненькие. Темного эльфа брать не стоит по одной простой причине – довольно скоро мы сможем взять в отряд темную эльфийку пятидесятого уровня с прокаченными до уровня грандмастера умениями.

Из нашего списка остаются только некроманты и клирики. Клирик, конечно, очень важное подспорье во время драки с разными гадами, поскольку может лечить других героев и, что порой не менее важно, способен исцелять от разных вредных состояний. Разумеется, все это мы можем проделать в храме, но стоить это будет прилично. К сожалению, боец из клирика слабый, да и особо ценных умений у него нет.

Ну, а некромант? Некромант со временем превращается в лича, после чего обретает иммунитет к магиям сфер Mind и Body, а также получает дополнительное умение – Regeneration. Далее, некромант может стать алхимиком-грандмастером и начиться смешивать черные снадобья. Одни черные снадобья поднимают разные атрибуты героев на пятьдесят единиц навсегда, другие – восстанавливают здоровье, а одно из снадобий исцелит персонажей от искусственного старения (побочный эффект действия одного из самых ценных заклинаний Магии Света – Divine Intervention). Хотя главное не в этом. Главное – это магические умения некроманта. Только он может стать грандмастером в сферах магий Стихий (Water, Fire, Air, Earth). В результате только ему под силу использовать заклинания Town Portal и Lloyd's Beacon, которые очень сильно упростят вам жизнь. Разумеется, не стоит забывать и о Магии Тьмы. Удар Dragon Breath не уступит в силе атаке ваших драконов, ну а Soul Drinker (при как следует развитом умении Dark Magic) вполне может заменить клирика в плане лечения отряда.

Итак, с главным героем разобрались. Переходим к "наемникам".

Практически в самом начале вы можете прихватить с собой клирика. Его рекомендуется оставить в партии "насовсем", т.к. в ближайшем будущем клирики вам не попадутся. А на первых порах без клирика будет уж больно туго.

Добравшись до Ravenshore, первым делом оттуда идите в Garrote Gorge и там в пещере драконов заручитесь поддержкой Ithilgore – молодого дракона, жаждующего приключений. У него необходимо как можно быстрей "прокачать" Dragon Abilty до уровня мастера, после чего Ithilgore научится летать и сможет таскать на себе по воздуху всю партию. Естественно, это даст вам огромное преимущество над врагами.

Следующей на очереди – темная эльфийка по имени Cauri Blackthorne. У нее пятидесятый уровень опытности, звание Dark Elf Patriarch, и почти все ее важные способности развиты до уровня грандмастер. Единственное, на что вам придется потратить усилия – развитие у ней умения Sword до уровня мастера (чтобы она могла драться двумя мечами одновременно). Основные плюсы Cauri – грандмастерские Merchant и Dark Elf Ability. Теперь у вас не будет проблем с деньгами, да и против сильных врагов сможете использовать магию Darkfire. Присоединяется Cauri к партии после того, как вы ее спасете в Murmurwoods. Для этого вам надо будет купить (или найти) свиток Stone to Flesh. Все остальные детали смотрите в соответствующем разделе нашего прохождения.

Последним членом группы сделайте еще одного дракона, по имени Flamdring. Проживает он в пещере между городом троллей и Lake of Fire, в самом северо-восточном углу континента Jadame. Правда учтите, что этот товарищ присоединиться к вам только после достижения всеми членами партии пятнадцатого уровня опытности.

Есть в игре еще пара драконов, но они не особо нужны. Если же очень хочется, то одного перепончатокрылого найдете в области Shadowspire (присоединится он к партии только после набора вами очень большого показателя Fame), а другого – на острове Regna (этот товарищ присоединиться к вам, если все члены отряда достигли пятидесятого уровня опытности).

Несколько слов о правильном распределении героев внутри партии. Одного дракона ставьте рядом с главным героем, а второго – на крайнее справа место. Смысл этого маневра в том, что при заходе в подземелье вы можете высунуться немного из-за угла и обстреливать врага хотя бы одним из драконов ("сектор обстрела" второго будет блокирован). При этом, если вы встали правильно и перешли в походовый режим, противник не сможет вам ничего сделать, т.к. вас будет защищать этот самый угол.

И, напоследок, еще одна маленькая хитрость. Помните: все герои, согласившие пойти с вами, но не вошедшие в отряд, будут постоянно находится в Adventurers' Inn. Можете смело отдавать им на хранение любые ценные вещи и не волноваться за них – взять нужный предмет вы сможете в любое удобное для вас время.

▲

Владимир ВЕСЕЛОВ



Majesty: The Fantasy Kingdom Sim



Прежде чем начать рассказ о тонкостях игры, хочу вас честно предупредить, - для того, чтобы ее "пройти", вам совсем не обязательно все это читать. Суть Majesty такова, что для победы вам вовсе не нужно знать о ней все, не требуется знать даже много, достаточно усвоить только кое-что. Если вы просто построите и проапгрейдите все, доступные в каком-то квесте здания, наймете максимальное число героев, то победа придет к вам как-то незаметно сама собой. Но играть так не интересно, можно ведь и на рояле стучать одним пальцем "Собачий вальс", но будет ли это искусством?

Вот почему я бы посоветовал ознакомиться со всем, что я тут вам приготовил, разобраться с игрой до тонкости, и только потом начинать ее "прохождение". Я ставлю это слово в кавычки потому, что смысл игры не в том, чтобы пройти максимально быстро все квесты, а в том, чтобы получить от этого максимальное удовольствие. Для этого к Majesty нужно отнестись не как к простой фэнтезийной RTS, а как к строительной стратегии типа SimCity или Pharaoh. Недаром ведь после каждого успешно выполненного квеста вам дают возможность поиграть еще. То есть доделать какие-то дела, завершить апгрейд, или просто создать красивое поселение.



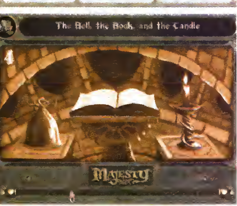
Понемногу обо всем

Хотя в некоторых квестах вам дают задание собрать какое-то количество золота или найти что-то, главная задача, все же, отстроить свое поселение, защитить его от бродящих по карте монстров и создать предпосылки для успешного выполнения задания. Наверняка вы уже знаете, что в Majesty вы ни кем и ни чем командовать не можете. Ваши герои действуют совершенно самостоятельно, а вы должны обеспечить их всем необходимым.



Именно для этого и предназначено большинство зданий в игре. В кузнице герои приобретают доспехи и оружие, на рынке они покупают восстанавливающее здоровье зелье и разные амулеты, в библиотеке маги разучивают новые заклинания. Кроме того, что все эти приобретения повышают боеспособность вашей армии, так еще они и обеспечивают приток денег в казну государства. Исследования новых технологий вы проводите за свой счет, но вот потраченные героями на приобретение чего-то денежки идут в ваши сундуки.

Для исследования новых технологий, найма героев, применения заклинаний нужны только деньги. А вот для строительства, ремонта и апгрейда зданий, кроме этого потребуется рабочая сила. Основу ее составляют крестьяне и крестьянки (с точки зрения производительности труда они совершенно равноценны). Появляются они сами по себе из ворот вашего замка или из специальных крестьянских домиков. Иногда такие домики даются вам изначально, но, чаще всего, они появляются возле дворца самостоятельно по мере роста мощи вашей державы.

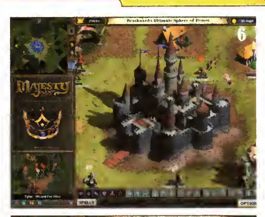


Чем больше у вас домиков, тем больше крестьян могут принять участие в строительстве, причем распределяются они равномерно по всем строительным площадкам. Поэтому не стоит возводить сразу много зданий, лучше закончить сначала одно, а потом приниматься за другое.

Крестьяне совершенно беззащитны, когда их атакует какой-то монстр, они продолжают заниматься своим делом, пока не погибнут. Хотя восстановление рабочей силы во дворце и хижинах происходит автоматически, на это нужно некоторое время (слава богу, что хоть не девять месяцев), поэтому желательно хоть как-то защитить крестьян. Лучше всего для этого подходят дворцовые и городские стражники. Они тоже не нанимаются, а появляются сами по себе. Дворцовый стражник живет во дворце и бродит по его окрестностям, ну а для появления городских нужно строить сторожевые башни.



Кроме крестьян в некоторых сценариях можно нанимать для работы гномов. Они более умелые чем крестьяне, да еще и могут повышать свои способности. Кроме того гномы могут и постоять за себя, жаль только, что силенок у них маловато, так что гибнут они быстро. Для найма гномов служит специальное здание, Gnome Hovel, причем после постройки первого, совершенно бесплатно появляются еще два. К сожалению гномы весьма нечистоплотны, поэтому люди не











любят селиться рядом с ними. Так что, создав поселение гномов, вы рискуете лишиться какого-то количества крестьян (то есть, крестьянские домики не появятся).

Помимо крестьян и гвардейцев, во дворце живут сборщики налогов, - такие пузатые мужики с мешками. Они периодически обходят все постройки королевства и собирают скопившиеся там денежки. Имейте в виду, налоги поступают в вашу казну не в тот момент, когда сборщик поместит их в свой мешок, а в тот, когда он войдет в ворота дворца. Если же сборщик налогов погибнет по дороге туда, все собранные им денежки пропадут. Чтобы потери в таких случаях были минимальны, можно установить каждому сборщику сумму, набрав которую, он должен обязательно идти во дворец.

Несколько слов о строительстве вообще. Любую постройку можно возводить в любом обследованном вами месте карты. Однако не забывайте, что возводить ее будут крестьяне, которым придется пешком добираться до стройплощадки. По дороге их могут съесть монстры, да и саму стройплощадку они могут быстро уничтожить (для этого достаточно одного-двух ударов самого слабого монстра). Поэтому лучше все же возводить новые здания неподалеку от крестьянских домиков.

Исключение составляют гильдии магов и магические башни. Они возводятся автоматически, без участия крестьян или гномов. Правда, башни можно строить только на определенном удалении от гильдии или другой башни, но вот сами гильдии можно ставить произвольно. Но и тут не все так просто, дело в том, что для ремонта этих построек все равно нужны рабочие руки.

Вдалеке от поселения приходится возводить торговые посты. Дело в том, что чем дальше от базара находятся эти строения, тем больший доход приносят торговые караваны. Кроме того, после проведения единственного доступного в торговом посту исследования, ваши герои могут приобретать там порции здоровья. Поэтому им не придется возвращаться в город, если поблизости есть пост.

Ну а вообще постройки нужно возводить обдумано, так чтобы городским стражникам и героям было легче их оборонять. И еще одна тонкость, цена построек в игре не фиксирована. Как правило, после постройки чего-то, следующие строения того же типа становятся дороже. Однако, после возведения или апгрейда, скажем, кузницы, все прочие здания дешевеют.

Гильдии и герои

Поскольку Majesty игра довольно странная, и рассказывать о ней я буду необычным способом. Вместо того чтобы сначала описать все постройки, а потом юниты, лучше рассказывать о тех и других вместе.

Warrior's Guild

Это задние (*Screen shot 9*) позволяет нанимать три типа героев. Сразу же после постройки становится доступен наем Warrior'ов. После возведения Temple to Dauros, можно нанимать Paladin, ну а если построить Temple of Fervus, то можно нанимать Warriors of Discord. Эти два храма взаимоисключающие, так что два последних типа одновременно нанимать нельзя, но вот вариоров можно нанимать вместе с любыми из них. Емкость гильдии четыре героя, никаких исследований и апгрейдов проводить в ней нельзя. Зато есть возможность мгновенно телепортировать всех обитателей к ее стенам, где бы они ни находились. Стоит это удовольствие всего 500 монет.

Warrior – самый простой тип воинов, не дорогой, с приличным количеством хитпойнтов и сильным ударом. После того, как вы обеспечите воинам возможность приобретать броню четвертого уровня, справиться с ними могут только самые крутые монстры. Ну, а вооружив их оружием четвертого уровня, вы дадите им возможность отбиваться от этих монстров на равных. Никакой магией вариоры пользоваться не умеют (кроме некоторых квестов, в которых можно найти магическую книгу), но применять восстанавливающее здоровье зелье им не возбраняется.

Paladin – почему-то в игре все паладины женского рода. Очень ловко действуют мечами и могут применять оборонительную магию (но не сразу, а после достижения четвертого уровня). Бегают побыстрее вариоров, но и стоят в два с лишним раза дороже.

Warriors of Discord – здоровые и тупые парни с мотыгами. Атака сильнее, чем у паладинов, а оборона слабее. После достижения второго уровня могут использовать атакующее заклинание. Стоят несколько дешевле паладинов.

Wizard's Guild

Пожалуй, самое главное строение в игре(*Screen shot 10*). Кроме того, что дает возможность нанимать магов, позволяет и самому игроку применять мощную атакующую магию. Помимо этого после строительства гильдии магов можно строить магические башни. Имеет три уровня, сразу же после постройки (на первом уровне) можно использовать Farseeing и Invisibility, после апгрейда до второго уровня можно применять Lighting Bolt и Anti-magic Shield, ну а на тре-

Si vis pacem, para bellum

тьем уровне становятся доступны Lighting Storm и Super Charge. Все эти заклинания действуют только на некотором удалении от гильдии или магической башни, так что использовать их можно преимущественно в обороне. Впрочем, протянув цепочку магических башен в строну неприятельского лагеря, можно применять их и для атаки. Гильдия магов вмещает четырех обитателей.

Wizard – довольно хилые ребята, даже маги десятого уровня имеют не так уж много хитпойнтов. Однако этот их недостаток с лихвой окупается магическими способностями. Маги первого уровня умеют кастовать всего одно наступательное заклятие, но уже по достижении ими четвертого-пятого уровня список спелов становится вполне приемлемым. Не все заклинания маги получают в своей гильдии, имеется шесть штук, которые они могут выучить только в библиотеке.

Rogue's Guild

Гильдия воров *(SCREEN SHOT 11)* тоже имеет тройное предназначение. Первое, как вы понимаете, нанимать воров на службу. Второе – мгновенно собирать налоги со всех ваших построек. Стоит это удовольствие недешево, до половины всей суммы налогов, но в критических ситуациях приходится к нему прибегать. Ну а третье – после единственного апгрейда гильдии воров ваши герои могут применять отравленные стрелы. Построив гильдию воров, вы можете нанять четырех представителей этой профессии.

Rogue – довольно странные, но весьма полезные ребята. Охотно откликаются на установку исследовательских флагов, так что в тех квестах, где нельзя строить гильдию рейнджеров, можно использовать для исследования окрестностей воров. Кроме того они не брезгуют обшаривать трупы, поэтому с каждого убитого монстра (не важно, кем именно он убит), получается дополнительный доход. Есть и отрицательный момент в использовании воров, - они иногда тащат, что плохо лежит из крестьянских домов и других построек. Впрочем, так же они поступают и с неприятельскими строениями, так что главное направить их энергию в нужную сторону.

Ranger's Guild

Единственное строение *(SCREEN SHOT 12)*, которое в процессе игры можно передвигать по карте. Учитывая высокую стоимость этого предприятия (800 монет), не совсем понятно, зачем это нужно. Разве что выдернуть гильдию из под носа атакующего ее монстра. Каждый лагерь рейнджеров может вмещать четверых членов.

Ranger – наличие в вашем войске этих бродяг позволяет очень быстро исследовать всю карту. Причем вам не обязательно втыкать куда-то исследовательские флаги, рейнджеры готовы бродить где угодно совершенно бесплатно. Воюют они луками, оружие слабенькое, но после появления отравленных стрел, весьма эффективное. Кроме всего прочего рейджеры собирают всюду целебные травы, нужные для производства восстанавливающего здоровье зелья. Хитпойнтов у них не много, так что гибнут рейнджеры довольно легко. Но и стоят они не дорого.

Dwarven Settlement

Основное отличие этой постройки*(SCREEN SHOT 13)* от всех основных, - то, что она может сама защищать себя. Четыре башни, стоящие по углам, могут метать огромные стрелы, причиняющие неприятелю приличные повреждения. Поэтому и возводить поселок дварфов лучше на границе вашего поселения, на угрожаемом направлении. В одном поселении могут жить только три дварфа, а после постройки первого же поселения, вы можете возводить мощные оборонительные сооружения, - Ballista Tower*(SCREEN SHOT 14)*.

Dwarf – мощные воины, вооруженные топорами. Передвигаются не спеша, но весьма целеустремленно. В бою наносят своими топорами большой урон неприятелю. Однако их топоры можно использовать и в мирных целях, - дварфы охотно принимают участие в строительных и ремонтных работах, причем большинство зданий они заканчивают за несколько взмахов топора. Ненавидят эльфов и недолюбливают гномов. Весьма привлекают дварфов кузницы, поэтому их возведение способствует привлечению на вашу сторону этих весьма полезных созданий.

Elven Bungalow

На мой взгляд эта постройка *(SCREEN SHOT 15)* менее полезна, чем предыдущая. Это вызвано не только ее малой вместимостью (всего два эльфа), но и тем, что после возведения бунгало где-то неподалеку появляется Elven Lounge (а если у вас есть гильдия воров, то и Gambling Halls), после чего мораль вашей армии может довольно быстро упасть, а доходы казны несколько уменьшатся. Об этих постройках я расскажу позднее, пока же замечу только, что их отрицательный эффект несколько снижается общим подъемом экономики и культуры королевства, который начинается после привлечения на свою сторону эльфов.



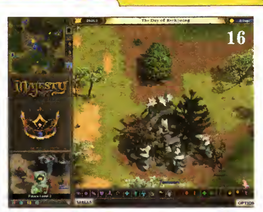








Si vis pacem, para bellum



Elf – отличные лучники, но очень уж хилые. Пока эльф не прокачается хотя бы уровня до пятого, его без труда заваливают не самые крутые монстры. Правда высокий интеллект позволяет эльфам вовремя сматываться с поля боя и бежать поправлять здоровье. Исключение составляет оборона родного бунгало, - тут эльфы никогда не отступают и гибнут пачками. Хороши эльфы и в разведке, подобно рэйнджерам и ворам они любят бродить повсюду.

Gnome Hovel

О гномах я уже все рассказал в разделе "Понемногу обо всем". Осталось только добавить, что одна постройка вмещает четырех обитателей.

Temple to Fervus

Все храмы имеют двойное предназначение, - они позволяют нанимать представителей соответствующего культа и дают возможность применять заклинания. Причем заклинания, принадлежащие храмам, могут быть использованы по всей карте. Храм Фервуса (*Screen shot 16*) дает три заклинания (одно после постройки и по одному после каждого апгрейда): Healing, действие которого ясно из названия; Illusionary Hero, то есть создание дубликата героя, вполне боеспособного, но живущего не долго; и Vines – оплетение монстра растениями, после чего он на некоторое время полностью теряет подвижность. В каждом храме могут жить четыре культиста.



Cultist – умеют кастовать кое-какую магию (после достижения определенного уровня). Но главное не это, а то, что они могут привораживать монстров, то есть переманивать их на вашу сторону. К сожалению, получается у них это не с любыми монстрами, а только с самыми хилыми. Кроме всего прочего, культисты сажают повсюду ядовитые растения, которые потом собирают воры и используют для изготовления отравленных стрел.

Temple to Krolm

Довольно странная постройка (*Screen shot 17*), - не дает ни одного заклинания, но за то позволяет на короткое время увеличивать скорость и мощь всех ваших героев одновременно (так называемый Rage of Krolm). Как вы понимаете, чем больше у вас героев, тем больше пользы от этого "благословения". В каждом храме Кролма могут жить четыре варвара.



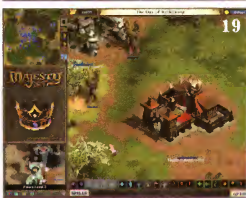
Barbarian – умеют драться топорами и палицами и кастовать кое-какую магию (после достижения определенного уровня). Дружат с рэйнджерами, но какой эффект дает эта дружба, не совсем понятно.

Temple to Agrela

Это, так сказать, "Храм здоровья" (*Screen shot 18*). После двух апгрейдов вы можете кастовать Healing, Blessing и Resurrection (все названия говорят сами за себя). В одном храме могут жить четверо Healer'ов.

Healer – бродят повсюду и подлечивают героев. Правда, делают они это не так эффективно, как хотелось бы. Кроме этого сажают повсюду целебные травы, которые потом собирают рейнджеры.

Temple to Krypta



Храм смерти, как вы понимаете (*Screen shot 19*). После его постройки и апгрейдов вам становятся доступны три заклинания, связанные с воскрешением мертвецов и прочими неприятными вещами. Может содержать четырех обитателей.

Priestess – сразу же после найма могут вызывать скелетонов (что они и делают, поэтому очень скоро по всей карте шатается масса принадлежащей вам нечисти). Кроме этого умеют лечить себя и своих подопечных, отнимая жизненную силу у противника. На более высоких уровнях заполучают мощное атакующее заклятие. По моим наблюдениям в квестах среднего уровня, построив парочку Храмов Крипты и наняв максимальное число их обитателей, можно смело уходить пить пиво. Когда вы вернетесь, - враг будет разбит.

Temple to Dauros



Этот храм (*Screen shot 20*) дает заклинания, повышающие атакующие и оборонительные способности героев, - Stoneskin, и Vigilance. После второго апгрейда появляется и вполне приличное боевое заклинание, - Petrify, превращающее врага на некоторое время в камень.

Monk – в основном помогают другим героям, кастуя на них всякие полезные заклинания. Но после достижения пятого уровня получают и атакующие способности.

Temple to Lunord

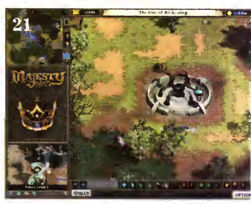
Этот и следующий храмы взаимоисключающие (Луна и Солнце, - две противоположности). На мой взгляд магия Солнца посильнее, но, - дело вкуса. Храм Луны имеет только один апгрейд и, соответственно, всего два заклинания.

Adept – не самые сильные бойцы, но очень быстрые. Кроме того имеют способность к телепортации, поэтому завалить их трудно самому накачанному врагу. В общем, полезные ребята.

Temple to Helia

Имеет только один апгрейд *(SCREEN SHOT 21)*, поэтому и доступны всего два заклинания, - Fire Strike и Sun Scorch. Второе из этих заклинаний очень сильное, хотя и стоит весьма дорого. Его могут применять и обитатели этого храма (а их может быть до четырех), но не сразу, а после достижения десятого уровня.

Solarus – на первых порах, пока не обзаведутся наступательной магией, сидят в сторожевых башнях и усиливают их действие. Но и после достижения необходимого уровня любят прятаться в оборонительных сооружениях. Опыт у соларусов растет очень быстро, это единственные герои, которых мне удавалось прокачивать до 32-го уровня.



Здания

В этот раздел попали всякого рода вспомогательные здания. В принципе, в большинстве квестов можно обойтись и без них, но с ними все проще и веселее.

Blacksmith

В этой постройке *(SCREEN SHOT 22)* ваши герои покупают доспехи и оружие. Специализации у кузниц нет, в одной и той же воины могут купить панцири и мечи, лучники кожаный колет и луки, а дварфы кольчуги и топоры. Все это бывает трех уровней, поэтому для обеспечения полного ассортимента вам нужно провести два апгрейда и шесть исследований. Нормально работающая кузница может привлечь в вашу державу дварфов, после чего она станет работать еще лучше.



TradingPost

В некотором роде аванпост прогресса в дальних краях. Как я уже говорил, построив торговый пост на некотором отдалении от своего города и проведя единственное доступное в нем исследование, вы обеспечите своим героям возможность поправлять здоровье вдали от дома. Ну а караваны, периодически отправляемые с торгового поста на рынок, обеспечат неплохой доход.

Marketplace

Очень полезное сооружение *(SCREEN SHOT 23)*, все герои постоянно забегают на рынок, награбленное продать, полезное купить. После постройки вам сразу же нужно провести исследование “Базарный день”, после чего с помощью специальной кнопки можно моментально состричь с рынка приличную сумму (правда она не попадает тут же в казну, а доставляется туда сборщиком налогов). Второе исследование, - “Восстановитель здоровья”, тоже доступно сразу, а вот для исследования “Защитного кольца” и “Амулета телепортации” нужно провести два последовательных апгрейда.

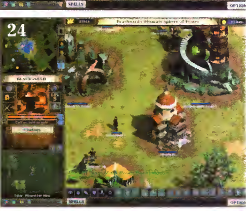


Inn

Грубо говоря, пивная (или трактир, гостиница, если хотите). Посидев в ней некоторое время, герои восстанавливают здоровье. Никаких апгрейдов и исследований нет. Имеет смысл строить вдалеке от города, но вблизи от места предстоящих сражений.

Library

В этом здании *(SCREEN SHOT 24)* ваши маги могут набираться ума-разума, только для этого вам придется провести апгрейд и кучу исследований (шесть штук, если быть точным). Но дело это весьма полезное, так что затягивать со строительством и обустройством библиотеки не стоит.



Fairground

Не знаю, как точно перевести это название, но вообще-то это арена для рыцарских турниров *(SCREEN SHOT 25)*, тренировки пехотинцев, лучников и т.д. Сама по себе она почти бесполезна, но после проведения единственного доступного исследования можно устанавливать режимы тренировок. Лучше всего выставить смешанный режим, тогда все ваши герои смогут повышать там свои навыки.

Guard Tower

В этой башне весьма охотно прячутся крестьяне и некоторые герои. После первого исследования башня обретает возможность стрелять по врагам стрелами (но только если внутри нее хоть кто-то есть). После апгрейда и второго исследования, приписанный к башне городской стражник становится ветераном.

Ballista Tower

Можно строить только после возведения Dwarven Settlement. Стреляет по

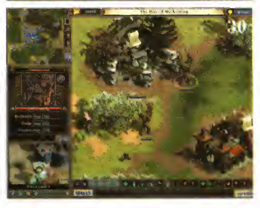












врагам громадными стрелами, не зависимо от того, есть ли кто-нибудь внутри.

Magic Tower

Строительство доступно после возведения Гильдии магов, причем магические башни можно ставить только на некотором удалении от гильдии или друг от друга. В обычном режиме башня никак не реагирует на появление врага и на его атаки. Для того, чтобы она начала обстреливать неприятеля фаерболами, башню нужно инициировать. Стоит это 400 монет и продолжается не так долго, как хотелось бы. Кроме всего прочего, башня расширяет радиус применения вам заклинаний, приписанных к гильдии магов.

Gambling Hall

Это и следующее здание вы строить не можете, они появляются самостоятельно, одно после постройки эльфийского бунгало, а другое постройки его же и гильдии воров. Gambling Hall – это попросту говоря, игорный дом *(Screen shot 26)*. Герои посещают его охотно, проигрывают там денежки, причем налоги это здание не платит. Но кое-какой доход из него извлечь можно, для этого нужно самому сделать ставку и метнуть кости. Впрочем, увлекаться этим я бы не советовал, проиграетесь в пух и прах.

Elven Lounge

Еще одно место отдыха и развлечений *(Screen shot 27)*. Чем там занимаются герои, не известно, но мораль их почему-то падает (хотя здоровье и поправляется). Никаких доходов с этого строения вы не получаете, хотя герои и тратят там денежки.

Statue

Повышает мораль ваших героев, а больше ни на что не нужна. Хотя и украшает местность.

Royal Gardens

В королевских садах *(Screen shot 28)* ваши герои размышляют о бренности сущного, после чего повышаются некоторые их характеристики (мораль растет от одного присутствия садов на карте). Кроме этого продажа редких растений из садов приносит небольшой, но стабильный дополнительный доход.

Монстры

Ваши герои сами все знают о монстрах и прекрасно представляют, кого и чем можно атаковать. Но вы и сами можете кастовать заклинания на монстров, поэтому нужно знать, с кем вы имеете дело. Ниже перечислены не все монстры, иногда встречаются кое-какие особые существа (Королева личей, Король призраков и т.д.). Поскольку они жестко приписаны к определенным квестам, я там их и описываю.

Dragon

Дракон, - он и есть дракон *(Screen shot 29)*. Летает довольно быстро и на всех пыхает огнем. Сражаться с драконами может любой пехотинец (вообще всех летающих юнитов в игре могут поражать наземные войска), только погибнет он при этом очень быстро. Драконы появляются только из своих логовищ и тут же летят по прямой к вашему замку. Учитывая эту из прямолинейность, можно использовать такой метод борьбы: строите несколько сторожевых башен на пути драконов и апгрейдите их по полной программе. Дракон встречает башню и начинает ее обстреливать. Тут же прибегают крестьяне и приступают к ремонту. Если башня стреляет по дракону стрелами, дракон не обращает внимания на крестьян, а продолжает воевать с башней. Рано или поздно появятся герои или стражники и прикончат его.

Dryad

Такие лесные женщины. Заманивают героев в глубь лесов, грабят их и приносят в жертву своей лесной богине. Наиболее опасны для героев с низким интеллектом и не высоким уровнем (до 4-5го). Ну а прилично прокачанные герои справляются с ними без труда.

Daemonwood

Наш старый знакомый, человек-дерево *(Screen shot 30)*. Довольно серьезный боец, хотя и дерется исключительно руками (ветвями?). Очень трудно отличить это создание от обычного дерева, впрочем, ваши герои с этим прекрасно справляются.

Giant Rats

Где канализация, - там и крысы. Только в Ардании крысы уж больно здоровые, с хорошую собаку ростом. Очень любят грызть здания, но не брезгуют за-

кусить крестьянином или крестьянкой. Городская и дворцовая стража вполне справляется с крысами, только лучше иметь возле каждого канализационного колодца сторожевую башню.

Ratmen

Эти неприятные создания *(Screen shot 31)* тоже лезут из канализации. Хотя они больше, сильнее и опаснее обыкновенных крыс, рекомендации по борьбе с ними те же самые.



Giant Spiders

Не очень сильные бойцы, но берут численностью *(Screen shot 32)*. Чаще всего встречаются возле разного рода развалин и в глухих уголках леса. Укус пауков ядовит, так что лучше всего воевать с ними на расстоянии.



Goblins

Самые обычные гоблины, зеленые, злобные, дерущиеся мечами и очень быстро бегающие. Между прочим, они могут и заключить с вами союз, но зто скорее теоретическая, чем практическая возможность.

Goblins Archer

Гоблины с луками. Тоже ничего особенного, но иногда их бывает ну очень много.

Goblin Priest

Довольно редкий монстр, к тому же не очень сильный. Может кастовать кое-какие заклинания, но в ближнем бою гибнет очень быстро.

Harpy

Полу женщина, полу птица, живущая убийством. Водится в основном в болотах, но попадается и в развалинах *(Screen shot 33)*. Никаких особых свойств не имеет, так что воевать с ней довольно просто.



Medusa

Змееподобные создания, обладающие сильной сопротивляемостью к магии. Так что применять на них какие-то заклинания не стоит, ваши герои и так с ней справятся, холодным оружием.

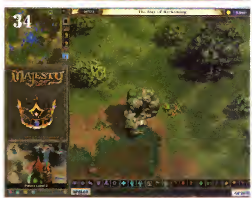
Minotaur

Человеко-бык с громадным топором. Очень сильный, весьма живучий, но не очень многочисленный монстр.

Rock Golem

На счастье игроков зти создания встречаются в игре достаточно редко. Завалить каменного голема *(Screen shot 34)* в одиночку не под силу ни одному герою, даже самому прокачанному. Вариоры и паладины, при встрече с ним мрут как мухи, рейнджеры и воры разбегаются в страхе, только маги могут нанести кое-какой ущерб, но после первого же удара голема вынуждены бежать поправлять здоровье. Спасает только то, что големы очень неповоротливы, поэтому толпа из четырех-пяти героев любого типа может с ними справиться.

Если големы бродят вдалеке от вашего города, не обращайте на них внимания. Если же они начали крушить здания, тут же втыкайте в голема атакующий флаг, назначайте вознаграждение побольше и применяйте всю имеющуюся в вашем распоряжении магию.



Cyclops

Громадный мужик с суковатой дубиной. Очень сильный боец, но никакой магией не обладает, так что прикончить его не так уж и сложно.

Evil Oculus

Жуткие твари *(Screen shot 35)*, умеющие парализовать ваших героев и применять боевую магию. Справиться с ними могут только несколько героев одновременно, поэтому, как только заметите зто создание, тут же втыкайте в него флаг и назначайте вознаграждение. Но вообще-то, зти твари сами редко нападают на город, обычно они бродят по замкнутому маршруту неподалеку от места своего рождения.



Rustspitter

Небольшие создания, прыгающие на задних лапах и плюющиеся кислотой. Кислота довольно быстро разъедает металлические доспехи, так что использующим их героям приходится бежать в кузницу переодеваться. А в остальном ничего страшного.











Skeleton

Не самые сильные бойцы, но берут своей многочисленностью (*Screen shot 38*). В тех сценариях, где против вас действуют Последователи Крипты, бродящий по городу скелет вполне обычное явление. Если же у вас есть храм Крипты, скелеты будут воевать и на вашей стороне.

Zombie

Бывают почти так же многочисленны, как и скелеты, но столь же слабы. В принципе можно не обращать на них внимания, справятся без вас.

Vampire

Самое неприятное, что вампиры (*Screen shot 36*) могут восстанавливать свое здоровье, высасывая силы из противников. Ну а так, справиться с ними не сложно. Обитают обычно в заброшенных замках и выходят оттуда после их разрушения.

Black Phantom

Тоже весьма неприятные создания, поскольку они кастуют массовые заклинания. К счастью, встречаться с ними вам приходится достаточно редко.

Rrongol the Hunter

Похож на ящерицу с мечем в лапах. Весьма силен в рукопашном бою, быстро бегает, может потихоньку восстанавливать здоровье. Имеет неприятную особенность привязываться к вашим героям, попавшим в его поле зрения. В некоторых квестах выполняет роль стража сокровищ.

Troll

Противные зеленые твари с дубинами (*Screen shot 37*). Очень неповоротливы и медлительны, но весьма живучи. Хотя имеют способность постепенно регенерировать хит-пойнты, справиться с ними может любой герой пятого-шестого уровня. Тролли имеют обыкновение появляться из ничего прямо посреди вашего города.

Werewolf

Волк, вставший на задние лапы и взявший в передние дубину. Весьма неприятное создание, но особых хлопот вам не доставит, не самые сильные герои справляются с ним без особого труда.

Hellbear

Вообще-то зто просто медведи. Они обычно не уходят далеко от своих берлог, поэтому на город нападают редко. Да и вообще, если их не трогать и не приближаться к берлогам, хлопот они вам не доставят.

Roc

Всем хорошо известная прица-рок. Летает, где придется и клюет всех подряд. Здания атакует редко, так что особой опасности не представляет.

Varg

Ужасно злой и опасный волк. Почему-то очень любит грызть ваши постройки. Более ни чем не примечателен.

Квесты

Кампания состоит из девятнадцати квестов. Порядок их прохождения произвольный, хотя есть три секретных квеста, попасть в которые можно только выполнив несколько других. Ну а до финального квеста вы доберетесь после выполнения всех остальных. Я описываю квесты в том порядке, в котором проходил их сам, не утверждаю, что зтот порядок наилучший, но нужно же было както их выстроить.

Ардания разделена на три провинции, в каждой из них есть секретный квест, для прохождения которого нужно пройти некоторые (или все) в зтой провинции. Для удобства ориентации, квесты приводятся по группам, в зависимости от их размещения.

Поскольку размещение неприятельских построек и других достопримечательностей в любом квесте произвольное (если вы будете играть его раз за разом, каждый раз все будет хоть немного, но не так), вы не встретите тут привычных "идите налево, поверните направо". Я вообще ограничусь описанием ситуации на карте и дам самые общие советы.

Ценр карты

Barren Waste

Вам нужно преобразовать болотистую местность в плодородную. Почему-то для этого требуется построить арену для рыцарских турниров. Кроме того, по

ходу квеста, от вас потребуют разрушить Темный замок *(Screen shot 41)* и найти там рецепт преобразования земли. Нечеловеческие расы и маги в этом квесте не доступны.

Для строительства арены *(Screen shot 42)* нужно около трех тысяч монет. Деньги у вас есть, но строительство доступно только после апгрейда дворца до третьего уровня, а для этого, в свою очередь, нужно нанять не менее двенадцати героев. Постройка вам на старте дается одна, - кузница, но за то сразу второго уровня.

Сразу же начинайте исследования в кузнице и строительство гильдии воинов. После того, как вы наймете четырех героев, можно будет проапгрейдить на один уровень замок и станет доступно строительство храмов. Лучше всего построить храм Феруса, дело в том, что в этом квесте довольно много всяких мелких тварей, которые культисты быстренько перетянут на свою сторону. После этого вам не придется заботится об обороне своего города. Третьей постройкой для найма героев должен стать лагерь рейнджеров, поскольку предстоит найти Темный замок, без них тут обойтись трудно.

Обязательно постройте и рынок, денег в этой миссии нужно будет не так много, но без рынка их сбор может затянуться надолго. Как только будет обнаружен Темный замок, воткните в него атакующий флаг и назначьте приличное вознаграждение. Вот, пожалуй, и все советы.

Forsaken Land

Для победы в этом квесте нужно найти и уничтожить Evil Castle *(Screen shot 43)*. Вам недоступны нечеловеческие расы, гильдия магов, все храмы, да еще и дворец можно апгрейдить только до второго уровня. Тем не менее, ничего сложного в этом квесте нет.

Изначально вам дается лагерь рэйнджеров и рынок причем третьего уровня. Быстренько нанимайте рейджеров, стройте гильдию воинов и кузницу. Одновременно проводите исследования на рынке, после того, как вы проведете их все, соседский король пришлет к вам караван с приличной суммой денег. Почему-то чаще всего получается так, что этот караван проезжает мимо Дьявольского замка и открывает его вашему взору. Однако не спешите его атаковать, сначала нужно снабдить ваших героев всем необходимым, то есть провести все исследования и апгрейды в кузнице.

Дворец можно, в принципе, и не апгрейдить, но лучше все же проделать это. Дело в том, что сразу после окончания единственного доступного апгрейда в пределах вашей державы появляется группа героев, присоединяющаяся к вам совершенно бесплатно (обычно это несколько воинов, рейнджеров и воров). Причем приходят они с той же стороны, с какой приезжает караван. Так что, получив соответствующее сообщение, тут же втыкайте атакующий флаг в Дьявольский замок и эти пришлые герои быстро его уничтожат.

Rescue the Prince

Спасение наследника престола – святое дело. Все, что для этого нужно, найти и уничтожить тюрьму, в которой он томиться *(Screen shot 44)*. Вам опять не доступны нечеловеческие расы и храмы, кроме этого нельзя строить гильдию рейнджеров, но можно возводить гильдию магов (точнее она дается вам на старте). Еще у вас сразу же есть рынок и библиотека.

Самая главная трудность этой миссии – отсутствие рэйнджеров. Для исследования окрестностей придется использовать воров, поэтому нужно побыстрее построить их гильдию. Не затягивайте с проведением исследований и апгрейдов на рынке и в библиотеке. Ну и, само собой, тут же начинайте нанимать магов и проводить апгрейд их обители. Как всегда не обойтись без гильдии воинов.

Для быстрейшего исследования карты, воткните по исследовательскому флагу в каждом углу и на середине кромок карты. Назначьте небольшое вознаграждение (монет двести-триста, максимум четыреста), тогда воры и маги довольно охотно к ним побегут. Ну а после обнаружения тюрьмы, тут же втыкайте в нее атакующий флаг и назначайте большое вознаграждение. После этого вам останется только наблюдать за происходящим, да изредка нанимать новых героев взамен погибших.

Апгрейды дворца тут совсем не нужны, но если желаете, можно их и провести. После первого станет доступно возведение статуй, ну а после второго – королевских садов.

The Bell, the Book and the Candle

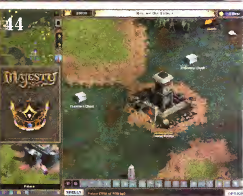
Это три предмета, украденные из вашего дворца, теперь вам предстоит их найти и вернуть. Для разнообразия в этой миссии недоступны гильдии магов и воинов, за то с самого начала у вас есть гильдия воров. Кроме нее присутствует гостиница (Inn), торговый пост, кузница и парочка сторожевых башен.

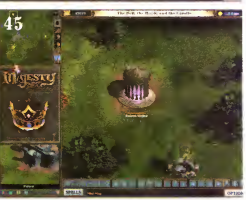
Поскольку одними ворами и рейнжерами выиграть квест очень трудно, не обойтись без постройки хотя бы одного храма (лучше всего Феруса), а для этого придется проапгрейдить дворец как минимум до второго уровня. Поэтому быс-

















тро нанимайте четырех воров и тут же производите апгрейд дворца. Потом можно построить храмы, а в последнюю очередь лагерь рейнджеров. Обращаю ваше внимание, что в этой миссии можно строить логовища гномов и нанимать их самих. Не пренебрегайте этой возможностью, поскольку наличие гномов сильно ускоряет строительство.

Похищенные предметы находятся в трех заколдованных местах (*Screen shot 45, 46, 47*). Найдите и разрушьте их, после этого все и кончиться.

Elven Treachery

Что вы там не поделили с эльфами, совершенно не важно (тем более, что в других квестах вам не возбраняется с ними дружить). Главное, что теперь вам нужно покончить с ними в течение 30 суток, или собрать за то же время 50000 золотых. Первый путь предпочтительнее, дело в том, что спокойно заниматься экономикой вам все равно не дадут. Эльфы и воры будут совершать постоянные набеги на ваш город, так что рано или поздно придется заниматься уничтожением их домов. Вообще-то вам нужно уничтожить только жилые здания (т.е. гильдии воров и дома эльфов), вспомогательные вы даже можете использовать в своих целях (вернее ваши герои могут туда заходить и что-то покупать). Но, поскольку в этом прямой убыток казне, лучше придерживаться тактики выжженной земли.

В начале миссии у вас абсолютно ничего нет, за то доступны почти все строения (кроме эльфийских, естественно). Так что вы можете сами определять направление своего развития, стратегию и тактику.

Я бы посоветовал действовать так: первым делом строите логова гномов, нанимаете максимальное их количество. Потом возводите гильдию воинов и, одновременно две-три сторожевые башни, на наиболее угрожаемых направлениях. После того, как у вас появятся четверо героев, проводите апгрейд дворца и строите храм Крипты. Наняв четверых адептов смерти, можете больше не беспокоиться об обороне, - весьма скоро по вашему городу будет шататься столько живых скелетов, что умный враг и сам туда не сунется.

Сколько именно эльфийских бунгало вам понадобиться разрушить не знаю. Один раз у меня их было шесть, другой – семь. Такое впечатление, что тут есть некоторая неопределенность. Во всяком случае, затягивать с этим делом не стоит. Есть тут и еще одна любопытная постройка – Elven Hideout (*Screen shot 48*), не стану подробно объяснять, зачем она нужна эльфам, только скажу, что уничтожить ее нужно обязательно, причем побыстрее. Кроме всего прочего, в ней ваши герои могут найти приличную сумму денег, до полутора тысяч монет.

Правая сторона карты

Quest for the Magic Ring

Чтобы спасти свой народ от неведомой болезни вам предстоит найти Кольцо Исцеления. Причем не просто найти и подобрать, а перетащить из одного места в другое, да еще и уберечь от конкурентов, - где-то на просторах карты находится поселение другого короля. Воевать вам с ним не нужно, наоборот, его и ваши герои будут оказывать друг другу помощь, но вот кольцо каждый из них потащит своему королю.

Строительство тут стоит начинать со вспомогательных строений, т.е. с кузницы и базара. Дело в том, что союзные герои, оказавшись неподалеку от вашего города, предпочтут потратить денежки в ваших постройках, таким образом вы получите приличный дополнительный доход.

Построив эти сооружения и приступив к их апгрейду, начинайте строить гильдии (первым возводите лагерь рейнджеров) и обследовать карту. Как только найдете здание с кольцом (*Screen shot 49*), тут же втыкайте в него флаг.

Громить здание набегут герои из обоих королевств, это не страшно, потому что на выпавший из развалин сундучок с кольцом они почему-то не обращают внимания. Подождите, когда соседские герои отойдут подальше, и втыкайте рядом с сундучком исследовательский флаг. Примерно в это же время где-то на карте обнаружится еще одно такое же здание, вот в него-то и нужно отнести кольцо. Герои без вашей команды знают, куда нести кольцо, ваша же задача обезопасить им путь.

Самую большую опасность представляют три Black Phantom, появившиеся из развалин. Сперва они будут бродить неподалеку от сундучка, но как только кто-то из героев его подберет, увяжутся за ним. Лучше всего применять на них парализующее заклинание, только не зевайте, черные призраки убивают большинство героев с одного заклинания.

Если все же ваш "кольценосец" погибнет, подождите, когда исчезнет его могила, на ее месте опять появится сундучок. Ну а если этот сундучок подберет соседский герой, придется его прикончить (воткните в него атакующий флаг и заморозьте парализующим заклятием).

Free the Slaves

Тут вам действительно придется освобождать рабов (для этого нужно уничтожить четыре ямы (*Screen shot 50*)), но кроме этого придется прикончить

жуткую зверюгу Url-Shekk, которая появится после уничтожения последней ямы.

Особых сложностей в этой миссии нет, - отстраиваете город, воздвигаете все доступные гильдии, нанимаете героев и приступаете к исследованию карты. Как только обнаруживаете яму рабов (вокруг нее стоят кресты с распятыми рабами), втыкаете атакующий флаг и наблюдаете за работой своих героев. После того, как яма будет уничтожена, все висящие на крестах рабы освободятся и примкнут к вам. Среди них попадаются довольно сильные герои, причем всех типов, поэтому ваши силы будут постоянно расти.

Чтобы как-то компенсировать возрастание вашей мощи, авторы ввели мощные атаки монстров после разрушения каждой ямы. Причем атаки становятся все сильнее и сильнее. Ну а после уничтожения четвертой ямы появляется этот самый Url-Shekk. Впрочем, справиться с ним не так уж и сложно, только нужно назначить вознаграждение за его шкуру побольше, что бы за ним охотились почти все герои. Можно и применять всякие заклинания, этот зверь не имеет никаких иммунитетов.



51

A Deal with the Daemon

Не очень интересный квест, поскольку главной задачей тут набрать 100.000 монет за сорок дней. Если как следует поработать, можно выполнить его дней за тридцать.

В начале миссии у вас есть довольно много построек, - храм Крипты, гильдии магов и воинов, кузница, гостиница и сторожевая башня. Вот только все это будет разбросано примерно на четверти территории карты, так что оборонятьс я тут не просто.

Первым делом постройте рынок, проапгрейдите его до третьего уровня, потом можно приступать к строительству торговых постов (понадобятся штуки две-три, можно больше). Одновременно стройте лагерь рейнджеров и начинайте обследовать карту. Вам нужно найти три гильдии воров *(Screen shot 51)* и уничтожить их, иначе ваши сокровища будут постоянно растаскиваться.



52

Хотя у вас есть храм Крипты, нанимать ее адептов не стоит. Дело в том, что расплодившиеся скелеты убивают монстров совершенно бесплатно, а вот остальные герои извлекают из них некоторую сумму денег, которая рано или поздно окажется в вашей казне. По этой же причине не стоит строить храм Феруса. Кроме того, не уничтожайте логовища монстров, а то вашим героям не откуда будет брать деньги.

В начале миссии где-то рядом с дворцом стоит игорный дом, можно использовать его для извлечения нетрудовых доходов (накопив 25.000 монет поставить их на карту и тут же выполнить квест). Только сохраняйтесь перед каждой попыткой. Если же вы хотите выиграть по честному, лучше это здание уничтожить, иначе часть доходов будет постоянно оседать в нем.



53

Hold of the Goblin Hordes

Здесь вам нужно уничтожить все поселения гоблинов *(Screen shot 53)* и их обитателей. Трудностей тут две, - невозможность строительства лагеря рейнджеров и плодовитость гоблинов. В начале миссии у вас есть лагерь рейнджеров, но расположен он обычно вдалеке от остальных построек, и гоблины довольно быстро его уничтожают. Лучше всего пожертвовать восемьсот монет и перенести лагерь в безопасное место, в этой миссии без него придется несладко.

С самого начала приступайте к найму героев и строительству сторожевых башен (парочка башен у вас есть изначально, но расположены они обычно не очень удачно). Атаки гоблинов начнутся практически сразу же, причем гоблины будут встречаться всех трех разновидностей. Тут придется одновременно вести строительство и отбивать атаки. Только после того, как вы построите пяток сторожевых башен, можно чуть-чуть расслабиться.



54

Есть у вас в этой миссии и союзники, - маги из вольной гильдии *(Screen shot 54)*. Правда, помощь они оказывают скорее пассивную, поскольку отвлекают на себя часть гоблинов. Кроме того, если все пойдет хорошо, они подбросят вам деньжат.

Сколько именно поселений гоблинов вам нужно уничтожить, не скажу (сбился со счета), но не менее десятка. Тянуть с этим делом не стоит, как только обнаруживается очередной поселок, тут же втыкайте в него флаг. Придется использовать и исследовательские флаги, так как ваши герои в этой миссии не любят уходить далеко от города.



55

Tomb of the Dragon King

В этой миссии существует довольно странное ограничение, - нельзя строить сторожевые башни. Поскольку тут приходится много воевать с драконами, ограничение это довольно существенно (помните мой рецепт борьбы с этими тварями?) Впрочем, парочку башен вы найдете на карте совершенно бесплатно.

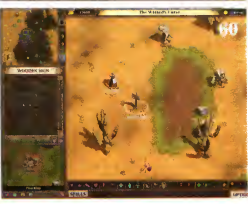
События в этой миссии разворачиваются так, находите три вражеские постройки (развалины замков и пр.), уничтожаете их, после этого где-то в центре











карты объявляется могила этого самого драконьего короля. Уничтожаете ее, и дело в шляпе. На словах просто, на деле тоже не очень сложно.

В начале у вас есть гильдия магов, библиотека, храм Крипты и лагерь рейнджеров. Причем последний расположен довольно далеко от города. Нанимайте героев всех трех типов и проводите исследования в библиотеке. Можно построить рынок и кузницу, а можно обойтись и без них.

Ваши рейнджеры довольно быстро найдут торговый пост, еще одну библиотеку и парочку сторожевых башен. Ну а еще через некоторое время будут обнаружены три храма Кролма (*Screen shot 55*). Нанимайте побольше варваров и можно применять единственное доступное тут заклинание.

Как только будет найдено какое-то логово, втыкайте в него атакующий флаг. Из одного логовища после его разрушения вылетят несколько драконов (*Screen shot 56*), из другого столько же медуз, а из третьего – оборотней. Можно всех их прикончить, а можно и не приканчивать, главное, что после того, как вы покончите с третьим логовом, появится могила короля. Уничтожьте ее и все кончиться.

Slay the Mighty Dragon

В этой миссии вы не можете строить ни одной гильдии и ни одного храма! Круто, не правда ли? За то вы можете найти гильдии и храмы на просторах карты, собственно говоря, тут ваша основная задача и заключается в поиске этих гильдий.

В начале миссии обратите внимание, как в одном из углов карты появится синий двухголовый дракон. Это Vendra (*Screen shot 57*)l, на него не действует никакое оружие и заклинания, а сам он ловко плюется огнем и кастует массовые заклинания. Так как же с ним бороться? На первых порах никак, его нужно просто игнорировать. Хотя Vendral очень скоро доберется до вашего города и примется там безобразничать, особого вреда он вам не нанесет. Дело в том, что он не ставит себе задачей уничтожить все и вся, он просто развлекается. Поплевавшись огнем на одно здание, Vendral, не закончив с ним, переходит к другому, потом к третьему и т.д. Конечно, он убивает подвернувшихся под горячую руку крестьян, сборщиков налогов, стражников и героев, но с этим все равно ничего не поделаешь. Главное чтобы ваши герои сами к нему не приставали.

Изначально у вас есть храм Солариса, вот и займитесь наймом его адептов. Потом повтыкайте исследовательские флаги в разных местах карты, и ждите, когда появятся храмы и гильдии, которые к вам присоединяться. Нанимайте новых героев, посылайте их исследовать карту, апгрейдите появляющиеся постройки и т.д.

Вскоре вы обнаружите здание, в котором храниться заколдованный меч (*Screen shot 58*). Нужно его разрушить, а меч подобрать. На герое, подобравшем его, появится сообщение, что выручить вас смогут только дварфы. В это же время станет доступна постройки их поселения, приступайте к этому немедленно. Дварфы (безо всякого вашего участия) наделают дубликатов волшебного меча и вооружат им всех ваших героев (конечно тех, которым мечи положены по штату). Но не это главное, а то, что Vendral'а теперь можно убить любым оружием и заклинанием.

Примерно в это же время появятся мелкие красные драконы, но с ними можно и не воевать. Главное воткните в Vendral'а атакующий флаг и назначьте вознаграждение побольше. Можете и сам покастовать на него заклинания. Как только вы его завалите, миссия закончтиться.

Левая сторона карты

The Wizard's Curse

Теперь на вас ополчились маги, причем совершенно напрасно. Кто-то спер у них магическую книгу, они почему-то думают на вас, хотя это сделали совершенно посторонние хулиганы (*Screen shot 59*). Выиграть этот квест можно двумя путями, - арестовать нужного хулигана (hooligan) и вернуть книгу магам, или просто вынести магов вместе с их гильдией. Как вы понимаете, строить тут нельзя гильдию магов, ну а кроме нее почему-то почти все храмы (доступны только храмы Хелии или Лунорда).

Как победить вторым путем, рассказывать не стану – тут все стандартно. Строите гильдии, Храмы и все прочее, прокачиваете и вооружаете героев, потом натравливаете их на гильдию магов. Правда, разрушить ее не так просто, поскольку маги там обитают весьма сильные.

Первый путь более интересен, а действовать тут нужно так: строите хибару гномов, тут же нанимаете максимальное их количество и приступаете к постройке лагеря рейнджеров. Как только у вас появится хотя бы парочка этих бродяг, они начнут пачками таскать в ваш замок этих самых хулиганов (гномы тоже примут участие в этом веселом мероприятии). Не расслабляйтесь и продолжайте строительство. В кратчайший срок вам нужно построить гильдию воинов, кузницу и рынок (и провести там все апгрейды).

После того, как будут переловлены все хулиганы кроме одного, вам сообщат, что последний успел прочесть книгу и приобрел кое-какие магические способности. Арестовать теперь его невозможно, так что придется убить. Дело это достаточно простое, хотя крестьянин будет десятого уровня, умеющий кастовать атакующие заклинания и телепортироваться на короткое расстояние.

Завалив этого хулигана, вы получите сообщение, что маги требуют расколдовать какую-то крестьянку, на которой хулиган (муж, наверное) применил заклинание. Ищите деревянный столбик с табличкой *(Screen shot 60)*, на которой нарисована партия в крестики-нолики. Рядом будет бродить тетка с пилой, кликнув на которой вы узнаете, что она "Следует за монстром". Монстр тоже бродит рядом, обычно это вервольф, причем их там будет как минимум три штуки. Прикончив нужного (а, скорее всего, всех трех), вы и закончите квест.

Quest for the Crown

На этот раз вам нужно раздобыть фамильную корону, которая была украдена и спрятана неизвестно где и неизвестно когда.

В начале миссии у вас есть целых четыре гильдии (магов, воинов, воров и рейнджеров), несколько магических башен, кузница и куча денег. Однако не думайте, что это сильно упрощает выполнение квеста. Дело в том, что практически сразу на ваш город налетит куча минотавров *(Screen shot 61)*, справиться с которой весьма нелегко.

Первым делом дайте команду апгрейдить гильдию магов, активизируйте все магические башни и начинайте нанимать героев (прямо ходите по кругу и щелкайте по каждой гильдии). Справиться с минотаврами хилые герои первого уровня без вашей помощи не смогут, поэтому придется потратить кучу денег на заклинания. Лучше всего тут применять Lighting Storm, хотя он и стоит недешево, но за то действует сразу на несколько монстров.

Отбив первую атаку, начинайте исследования в кузнице (если она уцелела), стройте рынок и библиотеку. Довольно скоро ваши рейнджеры найдут несколько эльфийских бунгало, которые присоединятся к вашей державе. Нанимайте эльфов, они тут будут не лишними, а вот со строительством храмов и наймом адептов можно не спешить, возможно они вам и вовсе не понадобятся.

В обязательном порядке громите все логова монстров, заброшенные замки и т.д., иначе монстры не дадут вам заняться делом, а будут непрерывно атаковать город. Рано или поздно, кто-то из ваших героев наткнется на Crown Cite (обычно оно находится в самом дальнем от вашего дворца углу карты), именно там *(Screen shot 62)* и спрятана корона. Чтобы ее заполучить, нужно просто уничтожить этот замок.

Quest for the Holy Chalice

Основная сложность этого квеста, - вечная нехватка денег. В начале миссии у вас есть рынок и два торговых поста, причем строить рынки вы не можете, поэтому свой единственный охраняйте как зеницу ока. Еще у вас изначально есть храм Дауроса, поэтому сразу после постройки можно начинать нанимать паладинов. Хотя стоят они вдвое дороже вариоров, стоит нанимать именно их, простым воинам делать тут нечего. Где-то на просторах карты есть гильдия воинов, причем не пустая, но особо рассчитывать на нее не стоит.

Основная задача на первом этапе как можно быстрее проапгрейдить рынок до третьего уровня. После чего на него станут прибывать караваны, и финансовая проблема несколько потеряет свою остроту. Основной ударной силой в этой миссии должны стать паладины и маги, причем до того, как вы их натравите на Holy Chalice *(Screen shot 63)*, нужно прокачать их уровня до шестого. На все про все вам отводится тридцать дней, - этого времени вполне достаточно, но если до третьей недели ваши герои не обнаружат нужную постройку, стоит активизировать поиски, воткнув несколько исследовательских флагов.

Возле Holy Chalice обычно бродит несколько весьма сильных монстров, прежде чем атаковать здание следует их уничтожить. Квест закончится после того, как вы разрушите здание, а один из ваших героев подберет выпавший оттуда предмет.

The Fertile Plain

Задача тут на первый взгляд не сложная, - отразить семь массированных атак на ваше поселение и уничтожить всех атакующих. Но беда в том, что атаки будут очень сильные. На вас последовательно будут нападать то гоблины, то эльфы, то дварфы. Все прочие монстры тоже не оставят вас своим вниманием.

В начале у вас есть несколько крестьянских домиков и сторожевая башня (которую тут же нужно проапгрейдить по полной программе). Первым делом стройте гильдию магов *(Screen shot 64)*, доводите ее до терьего уровня, с тем чтобы, когда появится первая волна атакующих, вы могли встретить их Lighting Storm'ом (денег вам изначально дают много). Одновременно стройте гильдию воинов, лагерь рейнджеров и еще что-нибудь, героев вам потребуется очень много, причем всех типов.











К тому моменту, когда появится вторая волна атакующих, желательно иметь вокруг города несколько магических башен и средства для их активизации. Можно возвести и сторожевые башни, только не забывайте их апгрейдить.

К этому моменты деньги у вас кончатся, так что обязательно постройте рынок и кузницу. После этого все средства тратьте на наем героев, активизацию магических башен и уничтожение логовищ монстров (иначе в промежутке между атакующими волнами у вас не будет времени заняться хозяйственными делами, - монстры не дадут). При первой возможности постройте библиотеку и проведите в ней все исследования.

Наиболее опасна массированная атака вампиров (четвертая или пятая волна), как вы помните, они могут восстанавливать свое здоровье, высасывая его из противников. Единственная возможность с ними справиться, - построить побольше магических башен.

Brashnard's Ultimate Sphere of Power

Тут вам нужно найти семь зданий (*Screen shot 66*), в каждом из которых находится часть этой самой сферы. Каждая из этих частей сама по себе является амулетом, повышающим какую-то характеристику нашедшего ее героя или дающей ему что-то полезное (чтобы добыть амулет нужно разрушить храм и подобрать выпавший из него сундучок).



В начале миссии у вас есть два храма Кролма (*Screen shot 67*) и больше ничего. Не пытайтесь что-то строить, поскольку налетевшие монстры тут же это разрушат. Ваша задача на первых порах как можно быстрее нанять восемь варваров и применить Rage of Krolm. Тогда вы на некоторое время обезопасите себя от атак неприятеля, и можно будет заняться строительством.

Советую начать с хижин гномов, дело в том, что Rage of Krolm действует и на гномов, поэтому после их найма строительство значительно ускорится. Потом стройте гильдию магов и начинайте возведение магических башен по периметру своего города. Дальше строительство должно идти по стандартной схеме, - гильдия воинов, кузница, рынок, библиотека. Лагерь рейнджеров стройте в последнюю очередь, когда обеспечите себе стабильный доход. Когда у вас наберется два десятка героев, применяйте Rage of Krolm практически неприрывно.



Первые две-три сферы герои разрушат без вашего участия, пока вы будете заниматься другими делами. Остальные нужно найти с помощью исследовательских флагов и развалить с помощью атакующих. Учтите, что из каждой разрушенной сферы появляется не только шкатулка с амулетом, но и несколько очень сильных монстров (драконов, каменных големов и т.д.)

The Dark Forest

Король призраков наслал на эту местность какое-то страшное заклятье. В результате него все герои и прочие граждане работают в полсилы. Вам нужно снять заклятье, а потом найти и уничтожить этого самого Короля призраков. Для выполнения первой части квеста достаточно найти храм Фервуса (*Screen shot 68*). Он тут же попадет под ваше командование, и заклятие будет считаться снятым. Ну а как справиться со второй частью, смотрите дальше.



На первых порах основная трудность в том, что вы не можете строить ни одной гильдии или храма. У вас есть гильдия воинов, но ее обитатели предпочитают дрыхнуть в гильдии и ни во что не вмешиваться. Правда и враг на первых порах вас особо не беспокоит.

Начинайте не спеша развивать свое поселение, стройте кузницу, рынок и апгрейдите их по полной программе. Дворец тоже нужно поднять до второго уровня, хотя в данный момент вам это ничего не даст, но пригодиться в дальнейшем. Когда закончите строительство и апгрейды, можно воткнуть по углам карты исследовательские флаги, кто-нибудь из вариоров проснется и пойдет посмотреть, что там такое. Но вообще-то рано или поздно появится рейнджер, который присоединиться к вам и сам все найдет. Так что лучше до его появления заниматься планомерным накоплением денег, их вам тут понадобиться немало.

После обнаружения храма Фервуса и снятия заклятья, приступайте к строительству по собственному плану (в том смысле, что храмы и гильдии стройте по своему вкусу). В финале миссии вам понадобится десятка два-три героев, причем всех профилей.



Одновременно занимайтесь исследованием карты, на ней есть еще много полезных построек, которые перейдут под вашу команду. Обнаружив жилище Короля призраков (*Screen shot 69*), не спешите его громить. Сперва довершите исследование карты, уничтожьте все логовища монстров, да и их самих. Потом поднакопите деньжат, и только после этого можно заняться выполнением второй задачи квеста.

Как только замок Короля будет разрушен, из него появится он сам (*Screen shot 70*), да еще в окружении мощных монстров. Кроме того Король умеет вы-

зывать монстров из ничего и сам ловко плюется всякими заклинаниями. Да еще ваши атакующие заклинания на него не действуют.

Наилучший вариант, если замок будут громить одновременно почти все ваши герои. Тогда они тут же переключатся на Короля и, вполне возможно, быстро с ним покончат (особенно если вы поможете и будете периодически кастовать на него парализующие заклятья). Если же герои станут подходить к королю поодиночке, он их всех быстро прикончит.

В это же время начнутся массированные атаки монстров на ваши постройки, если вы предварительно не защитили их оборонительными сооружениями (лучше всего тут подходят Ballista Tower), отбится от них будет нелегко. Впрочем, главное тут не защитить свои здания, а завалить Короля призраков.


71

Vengeance of Liche Queen

Задача в этой миссии всего одна, - найти и уничтожить Королеву личей *(Screen shot 72)*. За что она на вас ополчилась, совершенно не важно. Главное, что в результате ее происков вы не можете строить храмы Крипты, гильдии воров, поселения дварфов, кузницы и гостиницы. Правда, все эти постройки (кроме храмов Крипты) вы можете найти в ходе исследования местности, и их обитатели к вам присоединяться. Более того, вы их все обязательно найдете.

Эта миссия очень похожа на предыдущую, только ассортимент построек на первых порах побогаче. За то атаки на ваше поселение начнутся почти сразу же, так что медленного планомерного развития тут не получиться.


72

Поскольку в этой миссии наиболее полезными будут паладины, начните с постройки храма Дуроса и гильдии воинов (вообще-то тут можно найти готовую гильдию, только не известно когда это произойдет). Естественно не забудьте о лагере рейнджеров, исследовать карту нужно побыстрее, чтобы заполучить все гильдии и прочие полезные здания.

По карте бродит довольно много вампиров, поэтому не забудьте как следует защитить свой город, лучше всего магическими башнями и Ballista Tower (постройка последних станет доступна после того, как вы найдете поселение дварфов).

Остальные рекомендации аналогичны предыдущей миссии.

The Day of Reckoning

Задача тут у вас простая, - уцелеть после всех атак неприятеля. Вот только атаки тут будут страшные, вам предстоит встретиться абсолютно со всеми созданиями, которых вы видели в прошлых миссиях. Все эти Королевы личей, Короли призраков, Повелители драконов восстали из гроба и пошли против вас. Слава богу, что не все сразу, а волнами.


73

Строить храмы и постройки нечеловеческих рас тут нельзя, но на карте вы их обязательно найдете. Причем все, без исключения. Это единственная миссия в которой в вашем войске будут одновременно дварфы и эльфы, адепты Луны и Солнца, последователи темной и светлой магии.

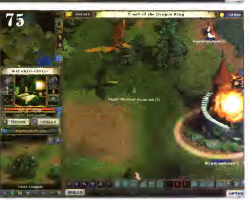
В начале миссии у вас есть лагерь рейнджеров, гильдии магов и воинов, кроме них можно построить кузницу, рынок, библиотеку и арену. Причем можно начинать строительство всех построек сразу, крестьян тут у вас много. Так же сразу затевайте и все апгрейды. Исследование карты нужно тоже провести в кратчайшее время, чтобы найти все те постройки, которые я называл. Что интересно, ни одного логова монстров на карте нет, тем не менее, враги постоянно будут лезть изо всех щелей.

С самого начала где-то на окраине вашего города объявится страшный циклоп *(Screen shot 73)*. По идее это ваш главный враг, но, что интересно, им можно вообще не заниматься. Циклоп планомерно громит ваши постройки, не обращая внимания на имеющихся у вас героев. Довольно быстро они его и прикончат.


74

Дальше вам нужно последовательно отражать атаки монстров. Обычно волна состоит из десятка простых монстров и одного супер-монстра. Вот этих-то суперов и нужно уничтожать в первую очередь. Как воевать с каждым из них я уже говорил в предыдущих миссиях, так что не буду повторяться.

Самое главное старайтесь покончить с одной волной нападающих до того, как появится следующая. Воевать одновременно, скажем, с Королевой личей и Королем призраков не под силу самым прокачанным героям.


75

Между прочим, прокачкой героев тут нужно заниматься обязательно, лучше всего это делать в промежутках между двумя волнами (как именно прокачивать героев расскажу чуть дальше). Кроме того тут нужно построить все повышающие уровень постройки, то есть библиотеку и арену, причем арен лучше иметь три штуки, чтобы все герои могли качаться одновременно.

Ну и в самом конце открою последнюю тайну игры, - победить в финальной миссии можно только случайно, так что почаще сохраняйтесь.





Советы Ивана Сусанина

После того, как вы пройдете кампанию до конца, вам наверняка захочется поиграть еще. Для таких неудовлетворенных существует так называемая “freestile game”. В этом случае абсолютно все на карте генерируется случайным образом (хотя и можно задавать кое-какие начальные условия). Поскольку в любой из этих “вольных игр” основной задачей является уничтожение всех монстров, без солидно прокачанных героев не обойтись. Вот тут вам может пригодится старая РПГэшная фишка, основанная на том, что в Majesty герои получают опыт не только завалив монстра, а после любого удара по нему..

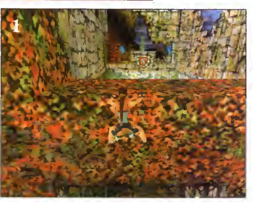
Ставите по краям своего города несколько сторожевых башен и апгрейдите их по макимуму. Ждете, когда появится достаточно сильный монстр (лучше всего дракон или кто-то того же уровня) и начнет воевать с башней. Вскоре прийдут крестьяне и начнут ремонт. Через некоторое время сформируется устойчивое равновесие, башня стреляет по дракону, дракон ломает башню, а крестьяне ее чинят. Теперь осталось дождаться, когда драконом заинтересуется кто-то из ваших героев. Поскольку дракон увлечен своим поединком с башней, герой сможет его рубить безнаказано, быстро наращивая экспу. Ну а для того, чтобы дракона хватило надолго, время от времени подлечивайте его, потраченные на это деньги окупятся с лихвой.

Магов и обитателей храмов, имеющих атакующую магию, можно прокачивать с помощью монстров, имеющих иммунитет к этой магии. Втыкаете в такого монстра атакующий флаг, назначаете награду побольше, чтобы сбежались все ваши маги, а потом применяете на монстра парализующее заклятье. Ваши маги плюются фаерболами, монстр им не отвечает, а уровень героев растет прямо на глазах. Только не забывайте вовремя парализовать монстра, а то он пробудившись может в один миг вынести всех ваших прокачанных магов.

Si vis pacem, para bellum

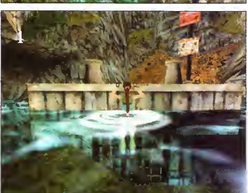
Ирина Полунина aka BabyDeath

Tomb Raider: The Lost Artifact











Некоторые необходимые пояснения (Something to Keep in Mind)

Если вы интересуетесь последними моделями туристической обуви, новинками спортивной одежды, дорогими темными очками, а также немного (совсем немного) неравнодушны к стройным женских ногам, роскошным бюстам, узким талиям, игривым глазкам, словом, всем тем, что принято называть здоровым образом жизни, - радуйтесь. Ребята из Core Design приготовили вам подарок под названием Tomb Raider: Lost Artifact.

Сразу же проясним одно "темное" место. Вопреки домыслам неких "посвященных" Lost Artifact - это не add-on к Tomb Raider 4 и уж конечно не демо-версия Tomb Raider 5. Lost Artifact - это бесплатные уровни для Tomb Raider 3. Eidos каждый год, делает такой подарок всем поклонникам Лары Крофт. Этакая хорошая традиция выпускать бесплатные дополнения для игры.

Бесплатные-то они бесплатные, да вот только не в России, поскольку на скачивание необходимых файлов из Интернета уходит приличное время. А время, проведенное в Интернете, стоит денег. Так что не все то бесплатно, что "free".

Так стоит ли овчинка выделки? Решайте сами, а мы только кое-что поясним.

Эпизод Lost Artifact состоит из шести уровней, которые буквально пестрят секретами. Кроме того, они явно сделаны для хардкорных игроков, которые любят преодолевать сложности. Хотя список оружия не пополнился, зато появились новые противники, особенно вас порадует встреча с птеродактилем. И хотя графика по сравнению с третей частью игры не изменилась, но разработчики явно постарались - ракурс фигурки Ларисы на фоне заката так и просится на разворот какого-нибудь туристического журнала с подписью "Такое тело достойно лучшего".

Немного о сюжете (хотя кому нужен сюжет в игре, где англичанку, аристократку, спортсменку, наконец просто красавицу показывают со спины крупным планом ?). Как вы, несомненно, помните, Tomb Raider 3 заканчивается очень даже хорошо. Казалось бы, мутант, нахал, приставала и полный негодяй доктор Виллард умер, все четыре артефакта попали в изящные Ларискины ручки. Ан нет, оказывается, был еще и пятый артефакт - этакая зеленая когтистая лапа, которая и оказалась самым главным магическим предметом . Да и Виллард оказывается не совсем помер. То есть совсем не помер, а так, временно прикинулся усопшим. И начал тут же, не отходя от кассы, вынашивать злобные замыслы. Вот и вышло, что неугомонной Ларисоньке пришлось собрать свой маленький рюкзачок и снова посетить красивейшие уголки мира - на этот раз во Франции.

Highland Flying (Горные вершины)

Лара высаживается из вертолета и оказывается перед решеткой. Слева есть стена, увитая красными растениями, – забираемся по ней наверх *(screen shot 1)*. Спрыгиваем и подбегаем к ящику с нацарапанной на нем ладонью, двигаем этот ящик налево один раз *(screen shot 2)*. Забираемся на него, подпрыгиваем и хватаемся руками за красные растения на потолке – по ним мы можем перебраться через воду и забрать аптечку. Ничего не забыли? Теперь можно спрыгивать в воду и проплыть в подводный проход.

Течение вынесет Лару в озеро *(screen shot 3)*, если немного поплавать в нем, можно найти гарпуны для гарпунного ружья (которого у Лары пока нет). Несколько гарпунов лежат под пристанью, еще несколько – чуть дальше, слева на суше, еще одна связка гарпунов – справа, рядом с подводной решеткой. Плывем обратно к пристани и выбираемся на сушу *(screen shot 4)*. В скале перед нами есть светлый проход, идем в него и сквозь пещеру поднимаемся наверх, там Лару уже поджидает охранник.


6


7


8


9


10

Расстреливаем его, затем собаку-монстра с красными глазами *(screen shot 5)*. Подбираем выпавшие из охранника спички и патроны. За открывшейся решеткой большая аптечка – берем ее, разворачиваемся и бежим прямо в проход, мимо трупов собаки и охранника, В следующей комнате ничего нет, поэтому, не задерживаясь, подходим к правому краю и перепрыгиваем на плиту слева. Расстреливаем охранника, которого мы отсюда видим, а уж затем перепрыгиваем к нему. Поглядывайте на небо – Лару жаждет атаковать ворон, расправьтесь с ним для пущей безопасности.

Бежим вперед, где из-под закрытой двери клубится дым. Вылетевшая стая летучих мышей Ларе не опасна, все, что они могут – только напугать *(screen shot 6)*. Так, тут по бокам две решетки, но как же их открыть? Посмотрите направо – вдалеке стоит еще один охранник, он охраняет рычаг. Бежим к нему (только осторожно, не упадите вниз). Убиваем охранника, теперь нам надо нажать рычаг, но сначала проверим-ка небольшой природный бассейн с водой. В нем две связки гарпунов и ломик (Crowbar). Выбираемся из воды, нажимаем рычаг и, не мешкая, бежим к открывшейся решетке у клубов дыма. Успели? Можете доставать пистолеты – тут нас тоже ждет охранник. Он пытается убежать и прячется за ящиками, а когда умирает, то все еще продолжает стрелять... Лара, дорогая, что скажет мамочка, когда узнает, как ты проводишь каникулы? Подбираем маленькую аптечку, выпавшую из охранника, и бежим в единственный проход, не закрытый решеткой *(screen shot 7)*.

Около статуи собаки опять охранник – не тратьте на него много времени, быстрее убивайте и бегите за открывшуюся впереди решетку. Мы оказались перед дверью, закрытой на засов... Ну а ломик нам на что? Ломиком эту дверь, ломиком! Интересно, что же они тут прячут? Вот оно! Мечта любой девушки – штурмовая винтовка МП5 (MP5). Только не забудьте захватить патроны к ней, лежащие рядом. Выход обратно закрыт, но Ларе не привыкать – ползем в лаз справа; следите за тем, чтобы Лара не загорелась – костры совсем рядом.

Теперь идем в проход, на который смотрит статуя собаки *(screen shot 8)*. Если пройти немного вправо, а затем влево, то найдем двоих охранников (что с ними делать, знаете?) Идем влево, до самого спуска в болото. Справа, чуть впереди, есть выступающий над болотом камень – перепрыгиваем на него, затем на камень немного выше *(screen shot 9)*. Лару атакует ворон: его легче убить, если спрыгнуть обратно на землю (сделайте сальто назад), в противном случае ворон может столкнуть Лару в болото. Возвращаемся на второй камень и перепрыгиваем с него на камень чуть пониже и левее, а с него – к стеле в центре болота. Повернитесь направо и внимательно посмотрите на стену замка – там, где она соприкасается с болотом, есть еле приметный проход. Спрыгиваем в болото и идем в него, выбираемся из болота на сушу и ползем в лаз.

Выползаем в проход налево, спускаемся в туманную низину, собираем лежащие патроны и аптечки. Будьте готовы к тому, что две статуи собак оживут и нападут на Лару, однако справиться с ними не так уж и сложно. Когда все собрали, возвращаемся в лаз и ползем дальше, пока не выйдем к болоту. Но в самом болоте нам делать нечего. Забираемся наверх, берем аптечку и Thistle Stone.

Отсюда можно подпрыгнуть и схватиться руками за потолок – идем на руках к концу комнаты *(screen shot 10)* и спускаемся в проход. Мы оказались перед маленьким бассейном, в котором недавно нашли ломик. Бежим направо и возвращаемся туда, где видели первые клубы дыма. Если пройти мимо них, впереди будет красная стена с окном. Нам надо попасть внутрь. Подходим к краю, спрыгиваем на плиту слева и перепрыгиваем в окно справа. Не страшно, если вы упадете – снизу тоже можно забраться по стене. Поднимайтесь в окно.

Нас снова пытаются напугать летучие мыши, и похоже, что у них это получилось. Нажимаем рычаг и бежим ко второй открывшейся решетке. Приготовьтесь отражать нападение очередного охранника. После того, как убили его, бежим прямо и чуть левее, в проход – в следующей комнате тоже слева есть выход на улицу, идем туда и поднимаемся по ступенькам.

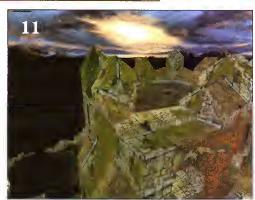
Впереди стоит статуя собаки – она оживет, как только Лара подойдет поближе. Убиваем ожившую статую и продолжаем идти вперед, скатываемся с небольшого склона, пробегаем зеленую комнату, в дальнем углу ее есть проход. В центре следующей комнаты воронка – падать в нее не рекомендуется, она заполнена кислотой. За этой воронкой, в темноте, лежат спички, подберите их – еще пригодятся. Над воронкой навесная дорожка, за которую можно ухватиться руками, – перебираемся через воронку и ползем в лаз.

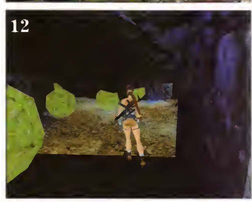
Выбираемся в коридор, встаем и сразу бежим направо, уворачиваемся от катящегося валуна и через узкий лаз выползаем к выходу. Убейте

нападающего ворона и охранника, поднимайтесь по ступенькам, подберите слева маленькую аптечку и выходите на выступ над болотом.

Повернитесь направо – видите второй выступ? Перепрыгивайте на него. Впереди слева, чуть повыше, виден уступ – нам надо забраться на него; для этого встаньте к нему спиной, подпрыгивайте и хватайтесь руками за красные растения на стене, немного поднимитесь по ним (только не до конца) и сделайте сальто назад. Если все сделано правильно, Лара оказалась на том самом выступе.

Подбираем патроны для MP5 и маленькую аптечку, убиваем ворона и выбираемся наверх, в отверстие в центре. Мы попали на крышу – берем второй Thistle Stone (*screen shot 11*), убиваем ворона и спускаемся обратно в центральный проход. Теперь перепрыгиваем к большому наклонному проходу вниз, скользим по нему, спускаемся по ступенькам и идем к закрытым воротам. По бокам ворот есть пазы – вставляем в них наши Thistle Stone. Идем через открывшиеся ворота и скользим вниз.


11


12


13


14


15

Willard's Lair (Логово Вилларда)

Скользим вниз и берем спички – начинают сдвигаться стены, надо быстро прыгнуть в проход впереди. Свободно скользим вниз, пока не остановимся около ломика. Сверху начинает катиться камень – развернитесь к нему спиной и, когда он будет рядом, делайте сальто назад – Лара перепрыгнет камень, потеряв совсем немного здоровья. Теперь можно спокойно взять Crowbar и пойти посмотреть, откуда скатился этот валун.

Бежим до конца коридора, лезем в лаз и спрыгиваем в воду – в воде берем гарпунное ружье (Harpoon Gun) и две связки гарпунов к нему, обратно выбираемся тем же путем. Спускаемся по коридору и осторожно подходим к краю. Внизу шипы, так что туда вам не надо; перепрыгиваем на зеленый выступ в центре, а с него – вниз. Убиваем нападающую собаку и идем в проход. Идите шагом и очень осторожно – из стен выдвигаются шипы

Мы вышли в комнату с зелеными валунами (*screen shot 12*). Теперь надо быть очень осторожными. Как только вы ступите на определенную точку, на Лару катится валун. В этой комнате можно найти кое-какие боеприпасы, но я на это не купилась – уж слишком опасная затея, однако любители острых ощущений могут поэкспериментировать. Ну а любителям спокойной жизни предлагаю безопасный путь.

Идите только шагом (держите Shift). Смотрите на землю: на ней видны квадратные текстуры, которые будут нам ориентиром. Идем так: один квадрат прямо, один налево, два прямо, один налево, один прямо. Следующий квадрат надо пробежать и остановиться на квадрате через один. Дальше еще один квадрат направо, подходим к самому его краю и прыгаем ласточкой (Atl + Ctrl + Shift при стандартной раскладке) с края квадрата в проход(*screen shot 13*) – валуны прокатятся позади, только немного задев Лару.

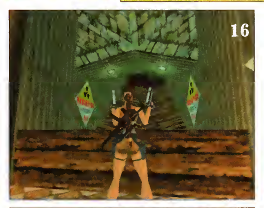
Берем слева гранаты и бежим вперед, в следующий проход слева (берегитесь катящегося валуна!). Пробегаем комнату и спускаемся в следующую. На Лару начинает надвигаться стена с шипами – не волнуйтесь, справа можно подняться на стену. Не останавливайтесь,с потому что слева опять надвигается стена с шипами. Быстро берите патроны и скорее поднимайтесь на следующую стену. Поднялись? На противоположной стене, прямо перед Ларой есть рычаг: нажимаем его, справа открывается выход из этого кошмара(*screen shot 14*) – бежим в проход.

Сначала пройдем направо – если спрыгнуть вниз к решетке, то найдем большую аптечку. Выбираемся и бежим по коридору в другую сторону. Первый и второй проход налево пропускаем и спускаемся в третий. На Лару нападают три ворона – расстреляйте их и лучше в этот момент не двигайтесь, а то можно запросто упасть и сломать себе шею.

Теперь повернитесь налево и запрыгивайте на белые камни, с них поднимайтесь до следующего уровня. Осторожно – каменный потолок местами начинает рушиться, плюс еще нападает огромная красноглазая собака. Идите к стене и поднимайтесь наверх – слева есть выступ, спрыгивайте на него. Пока не ходите в проход, а бегите мимо статуи собаки к рычагу и нажимайте его. Теперь возвращайтесь к проходу и поднимайтесь по выступам наверх .

Мы вышли в зал с дыркой в полу (*screen shot 15*) – с противоположной стороны зала есть лестница, ведущая вниз. Она приведет нас в зал этажом ниже (тот самый, у которого нет потолка). Убейте троих прячущихся охранников и оглядитесь. В центре зала низенький стол – возьмите с него Cairn Key. Теперь бегите к карте, висящей на стене, и посмотрите налево: видите ящик с нарисованной на нем голубой ладонью? Двигайте его на себя один раз, затем обегите колонну слева и двигайте его на себя еще

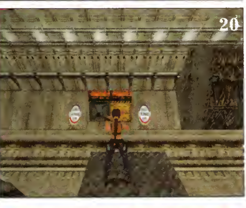
Sitius, altius, fortius.











один раз. Обегите колонну, чтобы вернуться обратно, и ломиком вскрывайте запертую дверь . Под ящиком, стоящим в центре, лежат патроны, так что отодвигайте ящик и берите их.

Выбегаем обратно в комнату и бежим к книжным полкам. Поворачиваем направо, подбегаем к стене. Позади Лары открылся проход – бежим в него, а когда слышим звук открывающейся двери, выбегаем обратно и бежим во второй открывшийся проход. Поднимаем спички и бежим в открытый проход номер один – внутри этой комнатки открылся проход номер три. Это и есть конечная цель наших блужданий по потайным комнатам библиотеки. Поднимаемся наверх по темному проходу (*screen shot 16*), но при входе в самую темноту сворачиваем налево – там лежат патроны к шотгану и маленькая аптечка. Бежим в темноту, на нас нападает собака. Будьте осторожны – дальше по земле течет поток кислоты, так что осторожно идем по ступенькам, перепрыгивая опасные участки. Похоже, что за Ларой прилетели! Перепрыгиваем к вертолету – конец уровня.

Shakespeare Cliff
(Скала Шекспира)

Вертолет высаживает Лару поблизости от секретной базы. Бежим вперед, убиваем спецназовца и поворачиваем налево. В ряду ящиков один отличается цветом (серый такой) – зайдите к нему со стороны грузовика и отодвиньте – под ним патроны. Теперь поворачиваем рычаг рядом с дверью и идем внутрь базы.

Мы оказались на каком-то складе – убивайте рабочего и бегите в следующий зал. Убивайте второго рабочего и не забудьте захватить патроны для шотгана, лежащие под серым ящиком. Пробегаем сквозь комнату управления, спускаемся вниз по проходу и поворачиваем направо. Перед гигантским вентилятором справа есть блок(*screen shot 17*) – запрыгиваем на него и стреляем в решетку на стене перед собой. Помните фильм “Чужие”? Мы будем пробираться через вентиляционные шахты! Жаль только, что недолго – в конце тоннеля стреляем в решетку, чтобы открыть проход, спрыгиваем и берем гранаты.

Возвращаемся в комнату управления. Как только поднялись из прохода – поворачивайте направо и стреляйте в решетки на стене. Подождите, пока пламя утихнет, и пробегайте мимо. То же самое и со вторым потоком пламени. Мы вышли в комнату с навороченной бурильной установкой. Посмотрите на противоположную сторону: видите лестницу, по которой можно спуститься? Бежим к ней, около значка с молнией поворачиваемся лицом к стене и подходим к ней вплотную, теперь делаем сальто назад и держим кнопку Action – в прыжке Лара схватится руками за лестницу (*screen shot 18*), и можно будет спускаться. Перед самым пламенем остановитесь и подождите, пока оно стихнет, – как только путь стал свободен, отпустите руки на секунду и опять хватайтесь за лестницу – так вы преодолеете этот опасный участок намного быстрее. Спускайтесь на руках как можно ниже, и, когда Лара повисла на вытянутых руках, двигайтесь как можно дальше влево. Теперь можно отпустить руки, и Лара спрыгнет на твердую землю.

Перепрыгивайте через бассейн с кислотой к горящим урнам на противоположной стороне. Перед первой урной поверните направо (*screen shot 19*), поднимитесь на ступеньку и идите ко второй колонне – забирайтесь на нее, бегите до конца и возьмите спички. Теперь спускайтесь и выходите из комнаты с горящими урнами. Перепрыгивайте обратно через бассейн с кислотой и спрыгивайте в комнату.

На вас нападает рабочий (что же это они все девушек так не любят?), придется его убить. Наверху ходит спецназовец и постреливает по Ларе – забираемся к нему, убиваем грубияна и бежим дальше по проходу. Забирайтесь на блок слева и стреляйте по решетке – идите в вентиляционную шахту и в конце ее забирайтесь наверх. Наконец-то мы нашли шотган (помните песню – “Какая леди без шотгана”?) Берем его, а также аптечку, возвращаемся и спускаемся дальше по проходу. Вы вышли к тоннелю метро (*screen shot 20*): бежать направо или налево по шахте – значит бежать навстречу поезду и верной смерти. Так что запрыгиваем к двери на противоположной стороне тоннеля и поворачиваем выключатель. За этой дверью нас ждет сюрприз в виде рабочего и спецназовца. Убейте их, подберите спички, садитесь на байк, стоящий за колонной, и – вперед! Вам надо перепрыгнуть тоннель метро. Как только сделали это, сохранитесь! Вообще, сохраняйтесь после каждого удачного прыжка. Следующее препятствие – пропасть с кислотой; после того, как перепрыгнули ее, сворачиваем налево и перепрыгиваем следующую такую же пропасть. Проедем еще немного вперед, до поезда, и оставляем байк.

На Лару нападет рабочий – избавьтесь от него, пройдите слева от поезда, подойдите к кабинкам – из них выйдет еще один рабочий. Возьмите

патроны к шотгану в кабинках, только вот третья кабинка не открывается... Бегите обратно мимо поезда, справа от него будет рычаг на стене – нажимайте его. Третья кабинка открылась, только необходимой карточки у Лары нет – ну что же, пойдем искать эту карточку. Если смотреть на поезд со стороны, откуда мы сюда приехали, то нам надо направо.

Перепрыгивайте к поджидающему нас рабочему, убивайте его и идите к горящей урне. Встаньте левее урны и вплотную к блоку впереди (на нем лежит ракета для рокет лаунчера, к ней-то нам и надо подняться), сделайте пару шагов "стрейфом", в сторону, и подтягивайтесь на руках на блок. Не сгорели? Это хорошо. Берите ракету и подходите к пропасти – надо перепрыгнуть в пещеру прямо и чуть правее. Теперь прыгайте к горящей урне и бегите в проход направо (*screen shot 21*), поднимите маленькую аптечку. Приготовьте МП5 и перепрыгивайте в проход, к поджидающему Лару спецназовцу – короткой очереди ему будет вполне достаточно. Чуть ниже по лестнице убейте двух крыс и спускайтесь в яму около лестницы. Внизу пристрелите рабочего и выходите к пропасти.

Слева сверху по Ларе стреляет спецназовец – легче всего с ним справиться при помощи все той же винтовки МП5. Поищите у края скалы небольшую дощатую площадку, свободную от камней. От нее вниз ведет лестница – спускаемся по ней в самое пекло. Осторожно – не ступите в кислоту! Можете собрать гарпуны для гарпунного ружья. Что? Трудно? А разве кто-то говорил, что это будет легко? Поднимайтесь обратно на лестницу, выбирайтесь на дощатую площадку – с нее перепрыгивайте к карточке, лежащей чуть дальше, возьмите ее (Drill Activator Card) (*screen shot 22*). Бегите прямо, потом направо, убейте спецназовца и нажмите рычаг на стене. Видите, где открылись ворота? Вот туда вам надо будет забраться на вашем байке.

А теперь выбираемся наверх: подберите гранаты, немного поднимитесь наверх и опять попадете к дощатой площадке – вам надо проделать весь путь обратно, на самый верх, к байку. Рядом с убитым спецназовцем (там, где были крысы) есть лестница, ведущая на самый верх. Садимся на байк и спускаемся в открытые ворота – путь вы уже знаете.

Попав за ворота, слезаем с байка и слева, в закутке, берем маленькую аптечку. Пробегаем мимо горящей урны и попадаем в комнату с бурильной установкой. Будьте осторожны – Лару атакуют двое рабочих . Справа у агрегата есть рычаг – нажимаем его, теперь идем на металлический мостик, спускаемся под него и вставляем Drill Activator Card . После небольшой тряски поднимаемся на поверхность: машина пробурила проход – идем в него и спускаемся в пролом в полу. Внизу на Лару нападают две крысы – держите пистолеты наготове. Нажмите рычаг и подойдите к открывшейся решетке. На другой стороне лежит карточка – перепрыгиваем сначала на блок чуть левее, а затем к карточке (Pump Access Disk) (*screen shot 23*).

А сейчас погодите, дальше пока бежать не надо. То есть, конечно, если вас интересует просто выход с уровня, то можете пробежать несколько метров вперед, и уровень закончится, но тогда вы так и не увидите, для чего же нужна эта последняя карточка! А мы с Ларой пойдем более сложным, но красивым путем – поднимемся на самый верх, в кабинку, где требуется карточка, и вставим этот самый Pump Access Disk. Выбегайте из кабинки, спрыгивайте в воду(*screen shot 24*) и ищите проход под водой; плывите по нему, в конце поднимите связку гарпунов и всплывайте: Лара оказалась посреди лавы. В одном месте можно выбраться из воды – выходите и идите по дорожке. Вам придется немного попрыгать над лавой, но это будет щедро вознаграждено: посмотрите на небо! На Лару летит птеродактиль! Честное слово, я так залюбовалась этим полетом, что было жаль убивать птичку, но ничего не поделаешь: либо он, либо Лара. Когда убили второго птеродактиля, встаньте к стене, подпрыгните и схватитесь руками за край. Двигайтесь влево до конца, поднимитесь на блок и перепрыгните через гребень слева. Вы попадете в воду, выплывайте отсюда и плывите в проход, где брали последнюю карточку, – конец уровня.

Sleeping With the Fishes
(Во сне с рыбами)

У Лары за спиной, слева, лежат гарпуны – возьмите их и выбегайте в проход. В следующей комнате справа берем спички (ой, аквалангист за стеклом! а он нас, кажется, не видел) и выбегаем в следующую комнату – отметьте для себя слева закрытую дверь; теперь бежим дальше до тех пор, пока не увидим справа большой иллюминатор во всю стену ы(*screen shot 25*). Поворачиваем налево, к бассейну, убиваем спецназовца (легче всего это сделать из МП5).

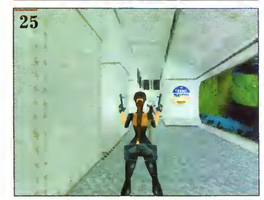
Спрыгивайте в воду и сворачивайте налево – ищите люк, через кото-


21

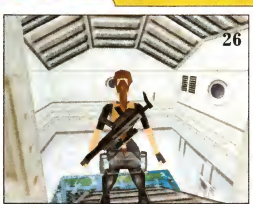

22

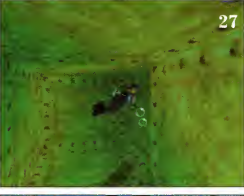

23

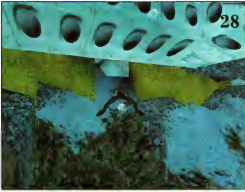

24


25

Sitius, altius, fortius.











рый можно заплыть в комнату, и нажимайте в комнате рычаг: плывем в открывшийся проход, убиваем аквалангиста и всплываем. Интересно, зачем аквалангист так старательно раскладывал патроны по комнате? Но в любом случае нам это только на руку – подбираем все, что можем унести. Жаль только, что непонятный аксессуар аквалангистского снаряжения, лежащий в углу, не берется.

Теперь выплываем обратно в комнату, где убили спецназовца. Обегите бассейн и поверните круглый рычаг на другой стороне – теперь пора к закрытой двери в начале уровня. Сейчас мы оказались над бассейном – там, где ходил убитый спецназовец. Берите маленькую аптечку при входе, патроны в конце коридора и идите в проход, откуда доносится звук падающей воды(*screen shot 26*). Прыгайте в воду и найдите рычаг слева. Нажимайте его – сработала сигнализация, и в воду спрыгивают двое аквалангистов. Достаньте гарпунное ружье и выплывайте в открытый проход, но не отплывайте от него далеко. Когда убьете аквалангистов, вернитесь в отсек с сеткой, через который попали в воду, – тут можно отдышаться – и снова ныряйте. Выплываем в проход и сразу наверх: берите патроны для УЗИ и поворачивайте направо. Видите еле приметный проход? Плывем туда (*screen shot 27*). Возьмите две связки гарпунов и плывите обратно, отдышитесь – а то Ларе просто не хватит воздуха. Отдышались? Тогда опять в проход: слышите мягкий звук: "У-у-у..." – Лару приветствуют два дельфина! Они дружелюбные, общительные, стараются держаться поближе к нам – сразу видно, что Лара им понравилась и они не прочь поиграть, но нам надо спешить. Плывите в проход, к которому нас вынесло течение, и сворачивайте сначала налево – всплывайте к секрету и берите аптечку и патроны. Прыгаем в воду (дельфины так и вертятся рядом. Кстати, если остановиться на месте, они будут немного подталкивать Лару и показывать путь дальше), плывем во второй проход, всплываем и убиваем спецназовца.

В воде лежит маленькая аптечка и связка гарпунов, а слева есть проход; плывем к центральному отсеку подводной лодки и всплываем в каюте с работающей сигнализацией. Берите патроны, раскиданные по каюте, и присмотритесь к зеленым ящикам – за ними есть проход: сначала отодвиньте дальний ящик еще дальше, а потом двигайте ближайший. Возьмите маленькую аптечку в проходе. Подходим к двери с кнопкой, нажимаем ее и спрыгиваем в воду. Найти открывшиеся ворота совсем не сложно – плывем в них(*screen shot 28*), и течением Лару выносит в гигантскую подводную пещеру.

Всплываем в центральном отсеке, чтобы отдышаться. Тут никого нет, спокойно собирайте патроны. Отсюда можно все хорошо рассмотреть: какие-то установки по добыче ископаемых, батискаф и двое аквалангистов. Кстати, отсюда они выглядят вполне безопасно – совсем как рыбки в аквариуме. Достаем гарпунное ружье и отправляемся на рыбалку: жаль только, что трофеи захватить с собой нельзя, хотя, похоже, Лару эти два аквалангиста не очень-то и интересуют. После "рыбалки" вернитесь и отдышитесь.

Встаньте так, чтобы за спиной у Лары была стена, а иллюминаторы располагались справа, слева и спереди. Теперь прыгайте в воду и поднимайтесь ближе к верхнему своду пещеры. Не забывайте, что под водой тоже можно пользоваться подсветкой. Плывите прямо и немного правее – в укромном уголке лежит бутылка (Circuit Bulb) и спички. Возвращайтесь отдышаться, затем плывите по центру, а оттуда сверните к батискафу; рядом с ним опустится второй такой же батискаф, из которого выплывут двое аквалангистов. После разборок с ними отдышитесь и плывите по центру; найдите люк, в который можно всплыть, и возьмите вторую бутылку с Circuit Bulb. Возвращайтесь в "свой" батискаф и вставляйте Circuit Bulb (*screen shot 29*); чтобы попасть к открывшейся двери, плывите "по фонарикам" – они приведут вас к нужной двери.

Всплывите и отдышитесь, но не выбирайтесь из воды. Посмотрите – внизу расположен проход, плывите в него. В центре новой пещеры есть отсек, в котором можно подышать, – наберите воздуха и плывите к коридору с решетками. Слева ищите проход, ведущий вниз. Птеродактили у нас уже были – а вот ящера не ожидали? На дне камеры с ящером лежит Grenade Gun – берите его и возвращайтесь (*screen shot 30*). Я, например, на все остальное даже и не смотрела: какие патроны и аптечка, когда тут ящер голодный плавает и так и норовит съесть Лару!

Теперь можно выбираться из воды.

Пробегите немного вперед, пока не увидите слева за стеклом спецназовца; выстрелите в него прямо через стекло – он откроет дверь и выбежит к Ларе. Убейте его и заходите внутрь комнаты управления. Подберите аптечку, спички, гарпуны, нажимайте кнопку на стене и выходите из комнаты – дальше по коридору открылась решетка. Сворачиваем налево,

пробегаем мимо двух круглых рычагов и чуть ниже берем рокет лаунчер (rocket launcher). Теперь возвращаемся к красным колесам и поворачиваем оба (*screen shot 31*): в подводной пещере открываются две двери, и из-за них выплывают два доисторических ящера. Бегите в комнату управления и спрыгивайте в люк.

Плывите в первый проход, берите Mutant Sample, плывите дальше по коридору и выбирайтесь из воды. Спускайтесь в проход: что это здесь творится? Похоже, тут проводятся страшные эксперименты: в клетках лежат трупы полулюдей-полумутантов! Отодвигайте оба зеленых ящика и берите патроны. Выбегайте обратно и поднимайтесь наверх по ступенькам; убейте спецназовца и подтянитесь на руках на один уровень выше; берите ракету для рокет лаунчера и поднимитесь еще на уровень выше, чтобы взять гранаты для grenade gun. Теперь вернемся к воде и расстреляем трех тварей, приплывших за Ларой.

Спрыгиваем в воду и плывем ко второй открытой двери, за ней лежит необходимый нам второй Mutant Sample – берем его и возвращаемся в комнату с мутантами в клетках. По бокам от входа вставляем оба Mutant Sample и поднимаемся в комнату с мертвым спецназовцем (*screen shot 32*); прыгаем в воду и берем The Hand of Rathmore – тот самый пятый потерянный артефакт.

Плывем в открывшуюся дверь, нажимаем рычаг на стене – дверь открывается, и мы всплываем в люк в следующей комнате. Выбирайтесь из воды, и Лара окажется на свежем воздухе. Над головой пролетают два небольших самолета, батискаф покачивается на волнах – жизнь прекрасна! Кстати, неподалеку виднеется надувная моторная лодка, прыгаем к ней – конец уровня.



It's a madhouse!
(Это – сумасшедший дом!)

Неизвестно, что именно произошло, но надувная лодка затонула, и Ларе придется выбираться каким-то иным способом. Зажгите спичку под водой, подплывите в дальний угол, опуститесь пониже ко дну и нажмите клавишу "action". Решетка наверху отодвинулась – можно выбираться из воды и подниматься по лестнице.

Мы попали в очень симпатичный садик – со столиками, стульями, зонтиками над столиками. Зайдем сначала в проход слева – соберите патроны для шотгана и выходите. Бежим прямо, затем направо, слева от Лары, за решеткой, будет белый тигр – возьмем патроны рядом с ним и идем дальше, прямо. На Лару нападают два тигра – убейте их и посмотрите направо, тут можно забраться наверх.

Пробегите по навесу и перепрыгивайте к фонарю – прыгайте направо, сквозь зелень (*screen shot 33*) и берите ключ (Zoo Key). Спрыгивайте вниз; одна из решеток и есть вход в зоопарк – открывайте ее и идите внутрь. В дальнем углу слева возьмите аптечку и лишь затем нажимайте рычаг. Бегите к зелени и проверьте лаз впереди – в нем лежит большая аптечка. Выбирайтесь и поворачивайте к кирпичному блоку – тут тигр не может достать Лару. Берите патроны и забирайтесь на кирпичный блок. Лара попала в лабиринт, населенный тиграми.

Бегите направо, убейте двух тигров, пропустите один поворот направо и идите в следующий. Убейте двух мартышек и возьмите у одной из них ключ (Aviary Key). Идем в зеленый проход: повернитесь направо (*screen shot 34*), подпрыгните, схватитесь за потолок руками и двигайтесь вперед. Когда дойдете до конца, спрыгивайте – Лара соскользнет с блока, нажимайте в полете "action" и хватайтесь за щель в стене. Сейчас под Ларой шипы – подвиньтесь немного направо, пока не будет участка, свободного от них. Спрыгивайте на эту точку. Когда идете через шипы, держите нажатым Shift, – так Лара не поранится. Убейте тигра и идите по деревянному настилу к проходу – он выведет нас на улицу.

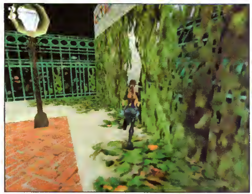
Направо и налево ведут ступеньки – поворачиваем налево и нажимаем рычаг. Убейте мартышку в комнате и возьмите со стола аптечку. Бегите вперед, пока не добежите до серого блока, забирайтесь на него, а оттуда спускайтесь по канатной дороге.

Убейте мартышек и отберите у них аптечки, затем найдите яму. На дне ее лежит второй ключ (Aviary Key) – спрыгивайте, хватайте его и сразу выбирайтесь – пираньи не дремлют. Теперь нажимайте рычаг и быстрее, спринтом (держите клавишу "?") бегите в открытую дверь – она очень быстро закрывается. Из следующей комнаты поднимайтесь наверх по лестнице и бегите к двери напротив (*screen shot 35*) – она открывается при помощи Aviary Key.

Пройдите всю лежащую перед вами дорожку до конца (берегитесь кондоров)(*screen shot 36*), возьмите аптечку и спрыгивайте к ближайшей





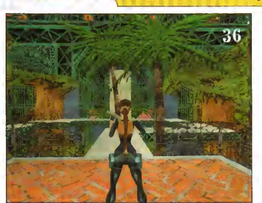






Sitius, altius, fortius.




36

пальме; хватайтесь за стену руками и поднимайтесь наверх, на кроны деревьев. Осторожно – отсюда легко сорваться вниз. Перепрыгивайте налево, к патронам для шотгана, пройдите чуть дальше и перепрыгивайте на белую колонну. Отсюда можно спуститься по канатной дороге(*screen shot 37*)– вставьте в паз на статуе оставшийся Aviary Key и бегите к скалам. Пока что мимо люка – вернемся к нему чуть позже.

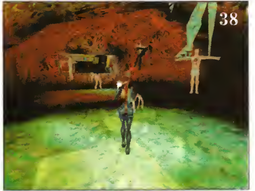
Подальше, справа, есть проход – запрыгивайте в него. Через коридор мы попадем к точно такой же статуе. На земле – люк. Я совершенно уверена, что тут скрыт секрет – за решеткой, вдали лежит оружие. Стыдно признаться, но как до него добраться, я так и не нашла. Так что тут я могу только сказать, как пройти уровень – возвращайтесь к открытому люку у скал, спрыгивайте в него и идите вперед. Осторожно – не упадите в кислоту! Слева комната с мутантами– в центральном бассейне есть полупрозрачная платформа, спрыгиваем на нее и используем на мутанта The Hand of Rathmore – конец уровня.


37

Reunion
(Единение)

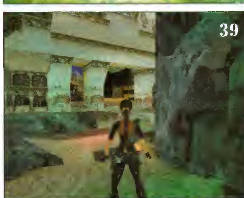
Уровень начинается с огромного валуна, катящегося на Лару. Прыгайте вперед и хватайтесь руками за край плиты – валун упадет в бассейн с кислотой. Повернитесь назад. Видите, где лежит ракета? По этой полупрозрачной дорожке можно идти, так что берите ракету и заодно гранаты в конце дорожки. Вернитесь в центр, поднимитесь на плиту справа и возьмите спички, теперь идите в проход слева. Берите спички и поднимайтесь по лестнице.

Видите знакомого мутанта? Только он теперь живой, и вообще их двое. Убейте мутантов и спрыгните направо от лестницы – чуть спустившись, можно найти аптечку, еще одна – слева от лестницы. Поднимитесь по лестнице, подойдите к краю и зажгите спичку: справа и слева полупрозрачные платформы – прыгаем по ним (*screen shot 38*), а в самом конце перепрыгиваем на обычную платформу с качающимся пламенем – только старайтесь прыгать на ее правый край, чтобы не сгореть.


38

Подберите спички справа и отойдите назад, встаньте спиной вплотную к стене. Теперь двигайтесь “стрейфом” налево, до самого края. Выберите момент и перепрыгивайте в проход вперед.

Ну а теперь – самое трудное: сейчас нам предстоит сразиться с главным боссом игры – с Софией. Пока она выбегает, не стойте на месте – бегите по дорожке, а когда София начинает стрелять – прячьтесь за колонной. Она делает несколько выстрелов подряд, после чего следует небольшая пауза – вот в это время и действуйте, забирайтесь как можно выше.


39

Наверху Лару встретят два мутанта – лучше всего с ними справляться при помощи grenade gun. Видите большой темно-зеленый камень? (*screen shot 39*) Бегите в ту сторону, заходите сбоку, так как при вашем приближении камень упадет, и нажимайте рычаг. Сразу же доставайте grenade gun и бегите в открывшийся проход. Стреляйте по мутантам гранатами – одной гранатой вполне можно убить всех четверых. Затем нажимайте рычаг и поднимайтесь по лестнице.

Как только выберетесь на улицу – поднимайтесь на бортик и забирайтесь на блок в центре, сверху опустится большой камень. Теперь спрыгивайте на бортик и перепрыгивайте с него на дорожку справа, с нее прыгайте в дальний проход. Тут можно передохнуть и собрать патроны. Достаньте рокет лаунчер и выбегайте к Софии: чтобы ее победить, достаточно одного точного попадания ракетой. После того как София взорвалась, берите потерянный артефакт, The Hand of Rathmore (*screen shot 40*), а затем бегите в открывшуюся дверь – Лара соскользнет в проход и упадет в воду. Выбирайтесь из воды и выходите на улицу. Подбегите к спускающемуся воздушному шару(*screen shot 41*) – конец игры.


40


41

Посмотрите повнимательнее на заставку к уровню Shakespeare Cliff, а точнее, на дату в заголовке газеты – 31 января 2000 года ;) . Похоже, что эта игра опровергает мнение о смерти Лары. В любом случае ее коллекция успела пополниться еще одной реликвией – Рукой Ратмора.

▲

Citius, altius, fortius

Екатерина Воронина

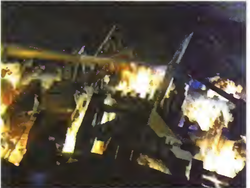
BABYLON 5 возвращается!



Канал ТВ-6 сделал огромный подарок всем поклонникам "Вавилона-5" – на наших экранах появился долгожданный пятый сезон "Вавилона-5". Однако с момента показа четвертого сезона прошло уже очень много времени (последняя серия вышла в эфир в августе прошлого года), поэтому мы решили, что имеет смысл освежить в памяти некоторые сюжетные линии, которые будут играть важную роль в пятом сезоне. Ведь "Вавилон-5" – это не обычная "мыльная опера", этот сериал отличают тщательно продуманная вселенная (мир, в котором действуют его герои), жестко спланированная так называемая "сюжетная арка" (сюжет, развивающийся на протяжении всех пяти сезонов), обилие сюжетных линий и нетривиальных развязок, реалистично выписанные яркие персонажи. Человеку, который не просмотрел хотя бы десятка серий, будет очень сложно разобраться во всех тонкостях того, что он увидит на экране своего телевизора.



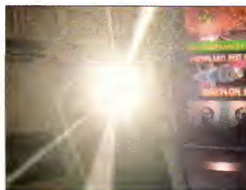
Прежде всего, что такое сезон? Фактически под сезоном понимаются эпизоды сериала, снятые в течение одного года. Однако, учитывая организацию процесса съемок, понятие сезона определяет внутреннюю структуру сериала, которая очень четко заметна в случае с "Вавилоном-5". Сезон (во Вселенной Вавилона 5 он соответствует одному году) состоит из 22 серий, в начале каждого идут эпизоды, которые распутывают все узлы, завязанные в предыдущем, и представляют новые сюжеты. Где-то к середине сезона четко выделяется одна или две главные линии, напряжение нарастает и достигает своей кульминации в финале. Наиболее яркий пример подобной структуры – третий сезон, который начинается эпизодом "Дело чести" (где впервые появляется "Белая звезда") и заканчивается "За'ха'думом" (где Шеридан отправляется на планету Теней).



Пятый сезон, показ которого начал канал ТВ-6, является исключением из этого правила. Как, наверное, известно многим, судьба этого самого пятого сезона была очень и очень непростой. Решение о продолжении съемок было принято очень поздно, так что Стражинскому (Джо Майкл Стражинский или JMS, автор и исполнительный продюсер "Вавилона-5") пришлось заранее снять финальный эпизод всего сериала – "Сон в сиянии". Ну и, конечно, распутать все, что только можно, в нескольких последних сериях четвертого сезона. Поэтому в начале пятого вместо освобождения Шеридана и финальных сражений в гражданской войне с Землей (первоначально Стражинский планировал завершить четвертый сезон эпизодом "Разрывы в реальном времени", где показал допросы Шеридана) нас ждут уже совершенно иные проблемы. Сам JMS сказал, что он начинал пятый сезон практически "с чистого листа", и охарактеризовал основную тему этих 22 эпизодов как "построение империи". Что же он имел в виду?



Как мы помним, четвертый сезон завершился освобождением Земли и созданием новой общегалактической организации – Межзвездного Альянса. Однако если в случае с Землей все более ли менее ясно, то в отношении Альянса вопросов возникает больше, чем ответов. Нам известно лишь то, что эта политическая организация была создана на основе распавшейся Лиги Неприсоединившихся Миров. По словам Деленн, главная задача Альянса – поддержание мира. Каждая держава, вошедшая в новых союз, сохраняет свой суверенитет, однако обязана соблюдать определенный кодекс поведения в отношениях с другими расами. Несмотря на декларирование только политических и экономических целей, Альянс имеет свои собственные вооруженные силы – Рейнджеров, в распоряжении которых находится флот "Белых звезд", а ведь это самый мощный флот в Галактике. Более того, как мы знаем из фильма "Призыв к оружию", через несколько лет Альянс начнет строительство нового типа кораблей, аналогичных эсминцам.



Таким образом, мы видим, что Альянс, во главе которого находится Джон Шеридан, становится потенциально самой мощной силой в Галакти-

No Compromises









ке. Однако нам непонятно, какова же структура нового союза, какие права имеют входящие в него державы, каковы их обязанности, на каком основании будут приниматься решения об использовании рейнджеров в военных действиях... На все эти вопросы и должен ответить пятый сезон. Здесь Стражинский попытался реализовать свое видение того, как можно организовать политическое, экономическое и военное сотрудничество нескольких государств. Конечно, это не “ноу-хау”, изобретенное лично Стражинским. И отношение к этой организации может быть совершенно различным, что довольно ярко показано в финальном эпизоде четвертого сезона “Деконструкции заходящих звезд”.

Вторая очень важная тема сезона – это телепаты. Вообще, тема телепатии подается в “Вавилоне-5” довольно нестандартно. В первом сезоне у поклонников была довольно популярна идея, что Пси-Корпусом похож на Лигу эсперов из романа Альфреда Бестера “Человек без лица” (кстати, именно в честь этого писателя и получил свое имя знаменитый Пси-полицейский Бестер), однако теперь, после выхода в свет трилогии о Пси-Корпусе и первых четырех сезонов, стало очевидно, что это совсем не так. Телепатия во Вселенной Вавилона 5 (во всяком случае, для землян) – это скорее кара, нежели дар небес. С того самого момента, как на Земле была научно доказана возможность осуществления телепатической связи между людьми, обладатели таких способностей стали чуть ли не самыми несчастными людьми. Их убивали, их использовали, их боялись и одновременно презирали... И на это основе возникло уродливое образование – Пси-Корпус, который якобы должен был способствовать интеграции телепатов в общество нормальных людей. Однако на практике создание этого органа привело к еще большей дискриминации телепатов и фактическому изгнанию их из общества. В итоге к началу 2262 года (а именно в этом году происходит действие пятого сезона) на Земле действуют две противоборствующие силы, которые рано или поздно должны вступить в открытый конфликт – Пси-Корпус и подполье. И на наших глазах появляется третья сила – это телепаты Байрона. Как сказал сам Байрон, он и его последователи решили избрать иной путь, они хотят обрести место, которое могли бы назвать домом. Они не могут вернуться в Пси-Корпус, но не хотят и помогать подполью, потому что не приемлют их методов. Однако мы знаем, что, скорее всего, их мечте не суждено сбыться, потому что – как было показано в “Деконструкции заходящих звезд” – появление на Вавилоне 5 колонии телепатов приведет к возникновению серьезных беспорядков...

Третья тема пятого сезона – наследие Теней. Многие поклонники сериала были разочарованы тем, что Стражинский так рано “решил” конфликт между Тенями и ворлонцами и изгнал из сериала и тех, и других. И вот этот конфликт возвращается, хотя в совершенно ином виде. Место Теней занимают их прислужники – дракхи. Как мы помним, впервые дракхи появляются в эпизоде “Линии связи”, где они нападают на беззащитные транспорты, а затем вступают в сражение с “Белыми звездами”. Второе (не хронологически) появление дракхов – это фильм “Призыв к оружию”. Здесь мы становимся свидетелями, как осмелевшие дракхи используют Уничтожитель планет Теней, чтобы отомстить Земле, и, когда их план терпит неудачу, выпускают в атмосферу вирус, который убьет все живое на поверхности планеты. Но нам неизвестно, что происходит между двумя этими событиями. На основании эпизода “Прозрение”, где регент обнаруживает у себя на шее Стража, мы можем сделать вывод, что прислужники Теней нашли убежище на Приме Центавра, но так ли это, мы узнаем только из пятого сезона. Если судить по сценам из эпизода “Война без конца”, Приму Центавра ожидают нелегкие времена.

Ну и, конечно же, на фоне всех этих основных тем будут развиваться судьбы столь полюбившихся зрителям героев “Вавилона-5”. Название всего сезона – “Огненное колесо” (Wheel of Fire) – является цитатой из шекспировского “Короля Лира”. Основной смысл, который вкладывал в эту цитату Стражинский, заключается в том, что этот год станет для них годом самых сложных физических и моральных испытаний, в некотором роде речь идет о колесовании огнем (именно так перевел это словосочетание Борис Пастернак). Мы сможем ощутить боль и отчаяние Лондо Моллари, вынужденного принести себя в жертву ради спасения миллионов жизней, трагизм положения Литы Александер, страдания Гарибальди, которому предстоит разбираться с последствиями случившегося в 2261 году. Мы увидим в совершенно неожиданном качестве Шеридана и Деленн, Г'Кара, Вира, Зака и даже Бестера. Нас ожидают интригующие завязки, интереснейшие сюжетные переплетения, неожиданные, порой и трагические, финалы. Смотрите пятый и последний сезон сериала на канале ТВ-6 и наслаждайтесь неиссякаемой фантазией Стражинского, прекрасной игрой актеров и просто встречей со столь замечательным и уникальным явлением в мире телевидения, имя которому - “Вавилон-5”.

Обзор эпизодов, показанных в апреле

Начало положено... (Кош)

На экране проявляется надпись"2258".
Следом за ней возникает изображение станции Вавилон 5.

В твоем разуме дыра... (минбарец, "Встречи")

"Звездные фурии", атакующие минбарский крейсер ("И небо, полное звезд")

Что вы хотите? (Морден, "Пророчества и предсказания")

Опьяневший Лондо падает на стол во время центаврианского фестиваля ("Парламент мечты")

Никто не является таким, каким представляется... (Г'Кар, "Поле битвы - разум")

Бестер, стреляющий в Айронхарта ("Поле битвы - разум")

Синклер идет по мосту в недрах Эпсилона ("Голос в пустыне,ч.1)

Ничто не осталось прежним... (Синклер, "Кризалис")

Г'Кар проводит религиозную церемонию ("Крайние меры")

Взрыв "Звездолета-1" ("Кризалис")

Коммандер Синклер... был отозван... (Хейг, "Врата в вечность")

На экране появляется надпись"2259"

Деленн снимает капюшон ("Откровения")

Почему вы же не уничтожите весь Нарн целиком? (Лондо, "Откровения")

Морден оборачивается и с улыбкой смотрит на собеседника ("Откровения")

Я вижу руку, протягивающуюся со звезд... (Элрик, "Геометрия теней")

Корабли Теней, уничтожающие Нарнскую военную базу ("Пришествие Теней")

Пробуждающаяся Тень ("В тени За'ха'дума")

"Икар", подлетающий к За'ха'думу ("В тени За'ха'дума")

Кто ты? (Себастьян, "Инквизитор")

Кош в виде ангела, спасающий Шеридана ("Сошествие мрака")

Сегодня президент Кларк подписал указ о введении чрезвычайного положения... (диктор "Межзвездных новостей", "Вести с Земли")

На экране появляется надпись"2260"

Два корабля Теней, улетающие от Марса ("Вести с Земли")

Эти приказы вынудили нас объявить о своей независимости... (Шеридан, "Несбывшиеся надежды")

"Молниеносный", сбитый защитной сеткой станции ("Несбывшиеся надежды")

Орудия заряжены... ("Несбывшиеся надежды")

Криогенные камеры с телепатами ("Корабль скорби")











Нарны, сражающиеся с десантниками (“Несбывшиеся надежды”)

Если только вы не вылезете из своих скафандров и не сделаете хоть что-нибудь... (Шеридан, “Интерлюдии и испытания”)

Ворлонский корабль, уничтожающий крейсер Теней (“Интерлюдии и испытания”)

Ты - Тот, кто был... (Затрас, “Война без конца”, ч.2)

Синклер снимает капюшон (“Война без конца”,ч.1)

Если ты полетишь на За’ха’дум, ты умрешь... (Кош, “За’ха’дум”)

На экране появляется надпись “2261 год”

Зачем ты здесь? (Лориен, “Что же случилось с мистером Гарибальди?”)

Лориен в виде сгустка света, поддерживающий Шеридана (“Что же случилось с мистером Гарибальди”)

Если ли у тебя что-нибудь, ради чего стоило бы жить? (Лориен, “Что же случилось с мистером Гарибальди?”)

Раненый Г’Кар падает на землю (“Что же случилось с мистером Гарибальди?”)

Картажье, гибнущий от рук Вира (“Долгая ночь”)



Я думаю о моем прекрасном городе, объятом пламенем... (Деленн, “Слухи, сделки и обманы”)

Горящий минбарский город, по улицам несут раненых (“Слухи, сделки и обманы”)

Как гиганты на детской площадке... (Шеридан, “Долгая ночь”)

“Белые звезды” уничтожают базу ворлонцев (“В самое пекло”)

Убирайтесь из нашей Галактики! (Шеридан, “В самое пекло”)

Сражение между ворлонцами, Тенями и Армией Света (“В самое пекло”)

Мы здесь, чтобы арестовать президента Кларка... (Шеридан, “Эндшпиль”)

“Агамемнон”, выходящий из огненного шара (“Эндшпиль”)

На экране появляется надпись”2262”. Затем возникает изображение станции, надпись “Вавилон 5” и эмблема станции (щит с мечом).

Запись и пояснения сделаны Александром Абрамовым



Первые четыре эпизода, показанные в апреле, могут не оправдать надежд поклонников, которые так долго ждали премьеры пятого сезона. После напряжения четвертого сезона, где практически не было ни одной серии без переживаний, потрясений и шокирующих открытий, здесь все воспринимается довольно буднично. Покушение на Шеридана кажется каким-то обыденным и неинтересным, а нападение инопланетян на станцию, несмотря на множество эффектных кадров, – даже игрушечным. Так что в целом эти эпизоды можно рассматривать как вступление к пятому сезону, где зритель сможет узнать о наиболее важных сюжетных линиях, увидеть большинство полюбившихся персонажей и ощутить привычную атмосферу сериала.

Однако российским зрителям все-таки пришлось пережить несколько потрясений. Первое из них – отсутствие Клаудии Кристиан (Иванова) и появление Трейси Скоггинс (Локли). Клаудиа покинула “Вавилон-5” незадолго до начала съемок пятого сезона, и Стражинский был вынужден ввести новую героиню, на роль которой взяли Скоггинс. Интересно, что Скоггинс пробовалась на роль доктора Трент в фильме “Третье пространство”, и неудача лишь подстегнула ее решимость обязательно сняться в “Вавилоне-5”. Те, кто видел “Реку душ” и “Призыв к оружию”, уже могли познакомиться с новой героиней и понять, что она не является заменой Ивановой. Локли – совершенно другая личность, и ей суждено пройти иной путь, нежели Сьюзан. Наиболее ярко этот персонаж должен был

раскрыться в сериале "Крестовый поход" – судя по первым 13 эпизодам, Локли является главной героиней этого сериала. Однако и в "Вавилоне-5" нас ждет немало интересного, этот персонаж будет далеко не столь прямолинейным и однозначным, каким может показаться на первый взгляд. Поклонникам же Клаудии Кристиан придется ждать финального эпизода сериала, в котором они смогут вновь увидеть Сьюзан Иванову.

Следующее потрясение – голоса дублеров. К сожалению, студии "СВ-Кадр" не удалось сохранить преемственность как при переводе, так и при озвучивании, в результате чего зрителю приходится не только привыкать к новым голосам, но и смириться с новой терминологией, которая меняется уже который раз. В дополнение ко всему прочему была безнадежно испорчена заставка пятого сезона, которая, по мнению многих, является лучшей из всех заставок. К сожалению, оценить эту заставку могут только те, кто видел ее в оригинале. Но главная проблема с новыми дублерами в том, что в ряде случаев актер меняет трактовку персонажа. Например, Вир позволяет себе если не кричать на Лондо, то хотя бы обращаться с ним весьма сурово, а сам Моллари безропотно смиряется с подобной ситуацией. Мы понимаем, что сложно учесть все тонкости перевода и дубляжа, если кассеты с пятым сезоном оказались в России с большим запозданием, но хотелось бы, конечно, чтобы переводчики и дублеры хотя бы не портили поклонникам ощущения от сериала. Нам же остается только радоваться, что центавриане не превратились очередной раз в кентавров.

Из четырех показанных в апреле эпизодов откровенно выделяются два – "Очень долгая ночь Лондо Моллари" и "Взгляд с галерки". Первый вообще стоит особняком, его никак нельзя охарактеризовать как вводный эпизод, здесь скорее в некотором роде подводится итог пути, пройденного к этому моменту Лондо Моллари. Этот эпизод является одной из попыток Стражинского найти нестандартный подход к созданию телевизионного сериала, - как, к примеру, "Инквизитор" или "Разрывы в реальном времени". Здесь также даются очень интересные намеки на судьбу Шеридана – мы знаем, что срок его жизни ограничен двадцатью годами, но вот что произойдет с ним в течение этого времени... Поэтому разговор Шеридана и Лондо, причем даже не сам разговор, а то, как менялась одежда Джона во время этой беседы, вызвала к жизни множество самых разнообразных гипотез.

Второй эпизод – "Взгляд с галерки" – так же отличает нетрадиционный подход. И виноват в этом не кто иной, как Харлан Эллисон, знаменитый американский писатель, который в течение пяти лет являлся концептуальным консультантом "Вавилона-5". Будучи близким другом Стражинского, Эллисон обсуждал с ним очень многие вопросы, связанные с проблематикой сериала, развитием сюжетной арки, эволюцией персонажей. Он снялся в роли Пси-полицейского ("Лицо врага"), озвучил голос непокорного компьютера ("Церемонии света и тьмы"), участвовал в создании костюмов главных героев, придумал Уничтожитель планет Теней и одолжил Стражинскому так называемое египетское благословение, о котором несколько раз говорилось в сериале.

Здесь же Эллисон фактически является автором идеи, которая была реализована Стражинским в сценарии.

Эллисон: Мы всегда делаем сериал с точки зрения сильных мира сего: Шеридана, Деленн и тех, кто наверху. Как насчет простых рабочих, тех, кто внизу? Что видит народ, каков взгляд с галерки? Я придумал параллель двух характеров, которые вы видите, с Розенкранцом и Гильденстерном, затем Джо взял это, переработал, поместил в сюжетную арку и был достаточно снисходителен ко мне, что поставил мое имя в титры эпизода.

Эти два персонажа – Бо и Мак – интересны еще и тем, что являются в некотором роде визуальной карикатурой на... конечно же, на Эллисона и Стражинского, хотя сам JMS отрицал, что Бо хоть в чем-то похож на него.

Эллисон: Первый раз, когда вы видите работающих Бо и Мака, они оба одинакового роста. В течение сцены камера отъезжает, Бо слезает с ящика, на котором он стоял, и оказывается, что он моего роста. Джо сделал этот маленький трюк, и люди стали спрашивать меня "Это ты?". Джо пытался придать ему мою манеру разговаривать, но парень говорит слишком вежливо; то, что он говорит, слишком пристойно, поэтому невозможно, чтобы это был я.

Ключевые моменты

Джон Шеридан

В начале 2262 года Шеридан официально становится президентом Межзвездного Альянса. По его инициативе послы держав, входящих в Альянс, подписывают Декларацию принципов нового союза. Он также создает тайное разведывательное подразделение, во главе которого становится Гарибальди, и разрешает беглым телепатам, возглавляемым Байроном, основать на Вавилоне 5 колонию.











JMS: В Шеридане есть нечто мессианское, однако сам он может поспорить с подобным высказыванием.

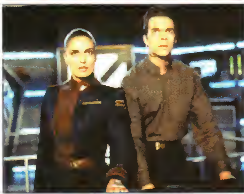
В эпизоде “Очень долгая ночь Лондо Моллари” во время разговора с Лондо одежда Шеридана несколько раз менялась. В начале их беседы Джон был в форме офицера Космофлота, затем в белой рубашке без кителя (он отказался носить форму после попытки сил Кларка захватить станцию), потом в форме Армии Света, которую он носил до конца 2261 года. Затем он появляется в одежде Энтил'за (в таком же костюме был Джеффри Синклер в эпизоде “Война без конца”), потом – в белом одеянии с накинутым на лицо капюшоном, похожим на плащи послушников-минбарцев, а в самом конце превращается в сгусток света и исчезает. Подобные сгустки света мы видели уже дважды – в случае с Лориеном (“В самое пекло”) и рейнджером из будущего (“Деконструкция заходящих звезд”). Когда Стражинского спросили, является ли одежда Шеридана предвестником того, что будет происходить с этим персонажем, JMS ответил загадочно: “Возможно”.



Лондо Моллари

Лондо переживает тяжелейшее потрясение, оказавшись на грани между жизнью и смертью. Прошлое давит на него, и он вынужден признаться самому себе, что виновен в гибели множества невинных.

Лондо по-настоящему любил свою первую жену, с которой был вынужден развестись под воздействием семьи. Впоследствии он у него было еще три жены (Тимов, Даггер и Мэризл), с двумя последними он развелся.



Элизабет Локли

Назначенная командующим Вавилона 5 по инициативе Шеридана, капитан Космофлота Земли Элизабет Локли имеет репутацию человека, который умеет разрешать сложные ситуации, не прибегая к насилию, однако в случае необходимости способна действовать очень решительно. По договоренности с Шериданом в ведении Локли находятся вопросы, связанные с функционированием станции за исключением политических проблем, которые могут оказать воздействие на Межзвездный Альянс.

Во время гражданской войны на Земле Локли не поддерживала действий Шеридана, хотя нельзя утверждать, что она принимала участие в боевых действиях на стороне бывшего президента Кларка.

JMS: Я осознал, что к концу четвертого сезона у нас сложились очень хорошие отношения между всеми героями. Поэтому я решил ввести персонаж, чья верность и преданность не были гарантированы или чья идеология не совпадала бы с идеологией наших героев. Я раздумывал о том, кто бы это мог быть, и тут меня осенило: самое логичное, что на Земле было много людей, которые не восстали против правительства и имели причины не делать этого... Как только я принял такое решение, все сразу встало на свои места.

Из первого же эпизода становится очевидно, что в прошлом Локли была знакома с Шериданом и что в будущем ее ожидают серьезные столкновения с Гарибальди, который откровенно не доверяет ей.



Лита Александер

Лита чувствует себя чрезвычайно одинокой среди обитателей станции. Причины ее интереса к группе беглых телепатов пока до конца непонятны, но, скорее всего, она видит в Байроне человека, который может избавить ее от одиночества.

Ленньер

Не в силах смириться с мыслью о том, что Деленн стала женой Шеридана, Ленньер покидает Вавилон 5 и вступает в ряды Анла'шок. Он надеется, что таким образом сможет завоевать ее уважение.



Байрон

Байрон является очень загадочной личностью. Он чрезвычайно сильный телепат, способен проецировать ощущения одного человека в разум другого (причем нетелепата), хотя первый находится вне пределов прямой видимости.

Шеридан планирует использовать Байрона и его телепатов в качестве союзников в будущей войне, однако, судя по отношению Байрона к нормалам, он серьезно ошибся.

JMS: Чувства Байрона по отношению к нормалам позднее будут описаны более подробно... Я бы не стал называть их ненавистью. Негодование – да, и, конечно же, здесь налицо ощущение того, что с ним обращаются неправильно... но, на удивление, как мы выясним позднее, он не склонен к насилию.

Колония телепатов

Шеридан отменил решение Локли и позволит беглым телепатом под руководством Байрона создать на станции колонию. Принимая такое решение, он руководствовался желанием иметь в своем распоряжении телепатов в случае возможной войны между нормалами (обычными людьми) и телепатами. Гарибальди идет еще дальше и предлагает использовать телепатов в работе тайного разведывательного подразделения, которым он руководит. Благодаря вмешательству Литы ему удается добиться согласия на это Байрона, и с помощью телепатов Шеридан смог разрешить первый серьезный конфликт среди членов Альянса.

Телепаты, прилетевшие на Вавилон 5, полностью верят Байрону. Они не стараются скрывать свои мысли друг от друга.



Любопытные детали

В течение десяти лет дрази поддерживают набеги пиратов на миры, расположенные у границ своих владений.

При рождении нарнам дают “временные имена”. Постоянные имена они выбирают сами по достижении 10 лет в соответствии со своими религиозными убеждениями.

Во время оккупации Нарна центавриане регулярно производили бомбардировки крупнейших городов планеты, чтобы деморализовать население.

Геймы являются насекоомообразными существами. Во главе правительства геймов находится королева.

Пребывание в разуме умирающего вызывает серьезное потрясение у телепата, поэтому в Пси-Корпусе не разрешают производить подобное сканирование более 5 раз.

Бестер производил предсмертное сканирование много раз. По мнению Литы, это привело к тому, что он потерял все самое лучшее, что было в нем.

Сильный телепат способен воспринять особенности личности погибшего по предметам, принадлежавшим ему.

Байрон является страстным поклонником “Гамлета” Шекспира, поскольку регулярно цитирует эту пьесу.

Перед Дилгарской войной генерал Ричард Франклин (отец Стивена Франклина) служил старшим помощником на “Аресе”. Этот корабль был захвачен одной из сражающихся группировок. Франклина спас врач базы, где содержали пленников. Именно после этой истории Стивен решил стать врачом.





Забавные казусы

“Ахерон”, эсминец типа “Омега”, на котором прилетела капитан Локли, позднее в этом эпизоде превратился в дредноут типа “Нова”.

Локли потребовалось почти два часа на то, чтобы добраться из столовой до Медотсека – расставаясь с ней в столовой, Байрон назначил встречу через два часа, затем Франклин вызвал капитана в Медотсек, а оттуда она поспешила к Байрону.

Название расы энфили звучит очень похоже на название минбарского крейсера “Имфили”, на котором находился Шеридан во время первого открытого сражения Армии Света с Тенями (“Танцы с Тенями”).

Из-за нехватки времени при изготовлении оружия инопланетян, напавших на Вавилон 5, использовались образцы из сериала “Горец”. Это оружие применялось при съемках крупного сражения, но впоследствии отснятая сцена так и не вошла в окончательный вариант эпизода. Сотрудники, занимающиеся реквизитом, несколько изменили макеты и использовали иную цветовую гамму.



Переводчики, забыв о содержании предыдущих серий, заявили, что “Лориен вернула тебя к жизни”, причем Лориен звучало скорее похожим на Лорен. Нам остается лишь порадоваться за то, что благодаря инициативе сотрудников студии “СВ-Кадр” Лориен неожиданно стал женщиной.

Во время встречи в баре Ленньер спрашивает Вира о том, какой напиток тот заказал. Вир отвечает, что он называется Ширли Темпл (Shirley Temple). В русском варианте прозвучало “Маковый храм”. Здесь мы становимся свидетелями непереводимой игры слов, поскольку temple означает храм, церковь, а shirley – маковый. Однако Ширли Темпл – это знаменитая американская киноактриса, которая начала сниматься в раннем детстве и имела огромный успех. Став взрослой, она перестала участвовать в съемках и занялась политикой. Она была членом делегации США в ООН и работала послом в нескольких странах.





Навигатор игрового мира
Ежемесячно:
- обзоры свежих игр для PC
- превью
- игровые новости
- интервью с разработчиками
и многое другое.
Знание-
сила.
Будь
ПЕРВЫМ
МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН
поздравьте нас с юбилеем
- "Навигатору"
уже четыре года.